Steve Jackson e Ian Livingstone presentano:

1b

SFIDA PER IL TRONO

faccia a faccia

IL LIBRO DEL MAGO

librogame®

librogame®

collana diretta da Giulio Lughi

Grazie a Keith, Gail e Karl
Un grazie speciale a Dennis Moyle

DISCLAIMER
Questa scansione è da considerarsi una copia di backup ad uso personale del libro originale.
Se non siete in possesso della copia originale del libro, siete invitati a cancellare il presente file.
Si declina ogni responsabilità per ogni uso improprio di questo materiale.

ISBN 88-7068-145-9
Titolo originale: «Clash of the Princes - The Warlock's Way».
Prima edizione: Penguin Books Ltd., London, 1986.
© 1986, Steve Jackson e Ian Livingstone per l'ideazione.
© 1986, Andrew Chapman e Martin Allen per il testo.
© 1986, John Blanche per le illustrazioni.
© 1988, Edizioni E.L. per la presente edizione.
Progetto grafico della copertina Tassinari/Vetta associati.

Steve Jackson e Ian Livingstone presentano:

SFIDA PER IL TRONO

A. CHAPMAN - M. ALLEN
illustrato da John Blanche
tradotto da E. Baron e S. Bianco

IL LIBRO DEL MAGO

Edizioni E. Elle S.r.l.
34133 Trieste via San Francesco 62 Telefono 040-77 23 76 Telex 460628

FOGLIO D'AVVENTURA

ABILITÀ	ENERGIA	FORTUNA
Valore iniziale:	*Valore iniziale:*	*Valore iniziale:*

MAGIA	ORO	PROVVISTE
Valore iniziale:		

OGGETTI ED ALTRE ANNOTAZIONI

TABELLA DEGLI AVVERSARI

Nome: *Abilità:* *Energia:*	*Nome:* *Abilità:* *Energia:*	*Nome:* *Abilità:* *Energia:*
Nome: *Abilità:* *Energia:*	*Nome:* *Abilità:* *Energia:*	*Nome:* *Abilità:* *Energia:*
Nome: *Abilità:* *Energia:*	*Nome:* *Abilità:* *Energia:*	*Nome:* *Abilità:* *Energia:*
Nome: *Abilità:* *Energia:*	*Nome:* *Abilità:* *Energia:*	*Nome:* *Abilità:* *Energia:*

INTRODUZIONE

In questa avventura tu sei Lothar, il potente Principe Mago dell'opulenta città di Gundobad. Tu e tuo fratello Clovis siete i legittimi eredi al trono di vostro padre, Re Gunderbock XVI, sovrano di Gundobad, ed è giunto ormai il tempo per te e tuo fratello di decidere chi di voi due possieda le qualità necessarie per succedere al trono.
Prima di sottoporti alla prova devi imparare a usare questo libro, sia che tu voglia giocare l'avventura da solo, sia che tu affronti l'avventura in coppia insieme ad un'altra persona che legga il Libro del Guerriero.

L'avventura in coppia

Prendete un foglio di carta in due, abbastanza grande, e tracciate una linea al centro, in modo da formare due colonne. In cima alla prima colonna scrivete la parola STATO; in cima alla seconda la parola AZIONE.

STATO	AZIONE
0	0

Subito sotto scrivete il numero 0: questo sarà il loro valore iniziale.
Durante l'avventura vi verranno date delle indicazioni per modificare il valore dello STATO e dell'AZIONE: dovete assolutamente rispettarle se volete tenere le avventure di Lothar e Clovis legate una all'altra.

In certi casi vi verrà detto di discutere con l'altro giocatore per decidere un'azione comune, e anche in questo caso è fondamentale che decidiate insieme uno stesso comportamento, altrimenti le due avventure non saranno né coerenti né parallele. Dopo aver preso la vostra decisione dovrete andare contemporaneamente al paragrafo scelto.
Se invece non vi viene detto di parlare con l'altro giocatore, continuate l'avventura da soli.
Se Clovis viene ucciso, o rinuncia, puoi continuare a giocare seguendo le istruzioni per l'avventura da solo (vedi più avanti).
Se il tuo personaggio viene ucciso, o decidi di rinunciare, devi informare l'altro giocatore; ricordagli anche che deve continuare seguendo le regole per l'avventura da solo.

L'avventura solitaria

Se leggi questo libro da solo, o se per un motivo qualsiasi l'altro giocatore esce dall'avventura, non devi seguire più nessuna indicazione che riguardi i valori di STATO e AZIONE, ma devi dare ad entrambi il valore permanente di 1. In altre parole, quando ti verrà detto di scegliere un paragrafo in base al valore di STATO o di AZIONE, andrai sempre a quello collegato al valore 1.

Le tue qualità

La tua capacità di combattere, sopportare le avversità, sfuggire alle imboscate e fare Incantesimi è determinata dai tuoi punteggi di ABILITÀ, ENERGIA,

FORTUNA e MAGIA. Sul tuo Foglio d'Avventura all'inizio del libro troverai gli spazi dove segnare questi valori. Il punteggio iniziale si calcola così:
Lancia un dado e somma 4 al risultato. Questo sarà il tuo punteggio di ABILITÀ.
Lancia due dadi e somma 12 al risultato. Questo sarà il tuo punteggio di ENERGIA. Se durante l'avventura la tua ENERGIA scende al valore 0, il tuo personaggio cessa di vivere.
Lancia un dado e somma 6 al risultato. Questo sarà il tuo punteggio di FORTUNA.
Lancia due dadi e somma 12 al risultato. Questo sarà il punteggio della tua MAGIA.

Uso della Fortuna

A volte ti verrà detto di **Tentare la Fortuna**. In questi casi, lancia due dadi. Se il risultato è minore o uguale alla tua FORTUNA, sei fortunato. Se il risultato è maggiore sei sfortunato. Ogni volta che tenti, riduci di 1 punto la tua FORTUNA. Quindi, più usi la FORTUNA, più il gioco diventa rischioso. Qualche volta il punteggio di FORTUNA può aumentare di nuovo, ma non potrà mai superare il valore iniziale.

Combattimento

Queste sono le regole fondamentali del combattimento:

1. Il combattimento individuale è condotto come una serie di scontri nei quali uno dei due avversari infligge un danno all'altro.

2. Lancia due dadi. Somma al risultato l'ABILITÀ del tuo avversario. Il totale sarà la sua FORZA D'ATTACCO.
3. Lancia nuovamente due dadi e somma al risultato la tua ABILITÀ. Il totale sarà la tua FORZA D'ATTACCO.
4. Se la FORZA D'ATTACCO del tuo avversario è maggiore della tua, l'avversario ti ha danneggiato: sottrai 2 punti dalla tua ENERGIA.
5. Se la tua FORZA D'ATTACCO è maggiore di quella del tuo avversario, lo hai danneggiato: sottrai quindi 2 punti dalla sua ENERGIA.
6. Se le due FORZE D'ATTACCO sono uguali, avete entrambi mancato il colpo. Inizia nuovamente l'attacco dal punto 2.
7. Continua il combattimento finché l'ENERGIA del tuo avversario o la tua si azzerano (morte).

Nei casi in cui tu debba affrontare più di un avversario, inizia dal primo della lista. Se lo sconfiggi, vai avanti e affronta il secondo, e così via. Nei combattimenti che affronti insieme a Clovis, se vi trovate di fronte a più avversari dovete sceglierne uno ciascuno e sincronizzare i vostri attacchi, scontro dopo scontro.

Se sconfiggi il tuo avversario mentre Clovis è ancora impegnato a combattere, devi scegliere il nemico che segue quello di Clovis nella lista degli avversari. Se l'unico nemico rimasto è quello che Clovis sta affrontando, potete continuare insieme lanciando i dadi alternativamente. Decidete con il lancio di una moneta chi di voi due deve iniziare.

Incantesimi da Combattimento

In certe situazioni potrai usare degli Incantesimi, che modificano alcune regole fondamentali del combattimento.
Ogni volta che ti viene concesso di usare gli Incantesimi, e decidi di farlo, devi seguire queste regole:

1. Gli Incantesimi da Combattimento vanno pronunciati prima dell'inizio del duello.
2. Scegli l'Incantesimo che vuoi usare nella lista che troverai più avanti (puoi fotocopiare la lista per maggiore comodità). Sei libero di scegliere uno qualsiasi degli Incantesimi.
3. Sottrai il valore dell'Incantesimo dal tuo punteggio di MAGIA. Se questo punteggio scende a 0 non potrai più utilizzare alcun Incantesimo.
4. Lancia un dado. Se il risultato è 6, hai fallito: l'Incantesimo non funziona. Se il risultato è minore, l'Incantesimo è riuscito. Il suo effetto è scritto nella lista degli Incantesimi.
5. L'effetto di tutti gli Incantesimi è limitato al combattimento in atto. Inoltre, non ne puoi usare più di uno alla volta.

Altri Incantesimi

In alcuni casi ti verrà data la possibilità di formulare un Incantesimo per superare degli ostacoli, o uscire da situazioni particolarmente difficili. In questi casi troverai nel testo una lista di tre o quattro Incantesimi possibili con il valore relativo a ciascuno. Una volta scelto, dovrai sottrarre questo valore dal tuo punteggio di MAGIA. Come per gli Incantesimi da Combattimento, lancia un dado: se il risultato è 6

l'Incantesimo non funziona. In questo caso devi andare al paragrafo indicato per il fallimento. Se il risultato è minore di 6, vai al paragrafo indicato per la riuscita. Se formuli un Incantesimo quando il tuo punteggio di MAGIA è uguale a 0, questo fallisce automaticamente.

Recupero dell'Energia

Naturalmente durante l'avventura perderai dei punti di ENERGIA, che potrai recuperare consumando le Provviste. Però non potrai farlo nel corso di un combattimento, o mentre si sta formulando un Incantesimo, o in qualsiasi altra situazione di ostilità. Inizi l'avventura con 10 razioni di Provviste: segnale sul tuo Foglio d'Avventura. Per ogni razione che consumi, recuperi 2 punti di ENERGIA. Attenzione, però: il punteggio della tua ENERGIA non potrà mai superare il valore iniziale.

Recupero dell'Abilità

Durante l'avventura ti potrà anche capitare di perdere o guadagnare dei punti di ABILITÀ. Anche in questo caso il punteggio non potrà mai superare il valore iniziale.

Incantesimi da Combattimento

Attenzione, l'effetto di questi Incantesimi è temporaneo: dura solo per la durata di un combattimento. Quando sconfiggi gli avversari gli effetti svaniscono.

Incantesimo	Valore	Effetto
Debolezza	2	Riduce il valore dell'ENERGIA di un solo avversario a metà.
Lentezza	1	Riduce di 2 punti l'ABILITÀ di un solo avversario.
Colpo Mortale	2	Lancia un dado e sottrai il risultato dall'ENERGIA di un solo avversario.
Attacco	3	Riduce di 1 punto l'ABILITÀ e di 2 punti l'ENERGIA di tutti gli avversari segnati in lista.
Torpore	1	Per ciascuno degli avversari in lista, lancia un dado tante volte quanti sono i suoi punti di ENERGIA. Se in uno qualsiasi dei lanci ottieni un 6, l'incantesimo non produce effetti; ma se nessuno dei risultati è 6, l'incantesimo fa cadere l'avversario in un sonno profondo per tutta la durata del combattimento. L'avversario colpito da questo Incantesimo va considerato sconfitto.

Incantesimo	Valore	Effetto
Neutralizzazione	2	Agisce su tutti gli avversari elencati. Ogni volta che un avversario ti colpisce, lancia un dado: se il risultato è 1, 2 o 3 non ricevi alcun danno. Se ottieni 4, 5 o 6, sottrai come al solito 2 punti dalla tua ENERGIA.
Destrezza	2	Ha effetto solo su di te. Ogni volta che sei colpito da un avversario perdi solamente 1 punto di ENERGIA invece dei normali 2 punti.
Forza	2	Ha effetto solo su di te. Ogni volta che colpisci un avversario sottrai 3 punti dalla sua ENERGIA invece dei soliti 2.
Potenza	1	Ha effetto solo su di te. Aumenta la tua ABILITÀ di 1 punto.
Aura Invincibile	3	Ha effetto su di te e tuo fratello Clovis. Aumenta i vostri punteggi di ABILITÀ di 1.
Ombra	1	Crea un guerriero-fantasma che combatte al tuo posto. L'Ombra possiede ABILITÀ 7 ed ENERGIA 4. Durante il combattimento, usa

		i punti dell'Ombra al posto dei tuoi. Se viene sconfitta, continua a combattere tu, usando la tua ABILITÀ e la tua ENERGIA.
Recupero	Variabile	Ha effetto solo su di te. Puoi cambiare dei punti di MAGIA in punti di ENERGIA con un rapporto 3:2 (ad esempio, 6 punti di MAGIA diventano 4 punti di ENERGIA). Ovviamente i punti di MAGIA che decidi di usare vengono persi, e rappresentano volta per volta il valore di questo Incantesimo.

IL GRANDE OCEANO
TERRE DEL NORD
KALAMDAR
ANTRO DEL DRAGO
FIUME SCARLATTO
SUNDOBAD
N

LA SFIDA PER LA SUCCESSIONE

In questa avventura tu sei Lothar, Principe di Gundobad e Mago Protettore del trono d'oro di tuo padre, Re Gunderbock XVI. Tu e Clovis, il tuo fratello gemello, siete in contesa per la successione al trono: l'anziano re sta per compiere l'abdicazione rituale.
Nonostante si trovi nel territorio del grande impero del Pascià Vulfolaic il Malvagio, imperatore sanguinario ed avido, la città-stato di Gundobad sceglie ancora i suoi sovrani secondo un rituale antichissimo che si tramanda dalla notte dei tempi. Narra la leggenda che il primo sovrano di Gundobad, Re Ossil il Terribile, fosse in possesso di un'enorme corona di ferro tempestata di mille gemme azzurre. Le gemme erano state rubate per lui da Fata, sua moglie, nella Pianura di Ghiaccio del Terzo Inferno.
I Demoni di Ghiaccio, infuriati, assediarono e sconfissero Gundobad, uccisero Ossil e dispersero gli abitanti e le mille gemme per il mondo. Solo dopo che il figlio di Ossil riuscì a trovare una delle gemme mancanti, fu possibile riunire il popolo di Gundobad e ricostruire la città.
Da allora, l'erede al trono viene scelto mandando i figli del re alla ricerca delle Sacre Gemme di Gundobad (così si chiamavano le mille gemme disperse). Chi di loro riesce a ritrovarne una, diventa il sovrano legittimo della città.
Ora è giunto il momento per te e tuo fratello Clovis di partire alla ricerca di una delle gemme, per stabilire chi di voi sarà il nuovo re.
La ricerca sarà lunga e pericolosa, soprattutto perché potrai portare con te solo poche cose: un cavallo, un bastone, una bisaccia e 10 pezzi d'oro.

1

Se vuoi intraprendere il viaggio con Clovis, vai al **199**, altrimenti vai al **148**.

2

Percorri il sentiero per parecchi giorni, finché una sera vieni sorpreso da una violenta tempesta. Il tuo cavallo, se lo avevi, si imbizzarrisce e scappa (toglilo dal Foglio d'Avventura). Finalmente il tempo migliora, e vedi che da un lato la foresta si allarga formando un sentiero che costeggia un gruppo di colline scoscese. Vuoi continuare attraverso la foresta (vai al **257**) o ti dirigi verso le colline (vai al **167**)?

3

Dì a Clovis di andare al **3**. Avanzi di un passo e rispondi: «Siete tutte talmente belle che non riusciamo a scegliere». Le tre vecchie non sembrano molto contente di questa risposta. La vecchia con l'occhio ti lancia un pauroso raggio, mentre quella con il dente ti morde e quella con l'artiglio ti graffia. Perdi 2 punti di ABILITÀ e 2 punti di FORTUNA. Lancia un dado e sottrai il risultato dal tuo punteggio di MAGIA. Vai al **389**.

4

Scavalchi il corpo dello Hobgoblin e ti dirigi verso il fondo della caverna. C'è un piccolo deposito di torce, e qui si aprono gli ingressi di due gallerie, una vicino all'altra. Le gallerie sono piuttosto irregolari, ma grandi abbastanza per far passare un uomo. Accendi una torcia. Vuoi imboccare quella a sinistra (vai all'**82**) o quella a destra (vai al **278**)?

5

L'albero è indebolito dal tuo Incantesimo. Ti liberi dalla morsa, raccogli il bastone e tenti di colpire il malvagio Folletto.

FOLLETTO DEI BOSCHI ABILITÀ 6 ENERGIA 6

Se lo sconfiggi, vai al **116**.

6

Clovis è stato ucciso dai Trottoli. Fortunatamente il suo corpo blocca la galleria, così riesci a fuggire verso la superficie; ma adesso possiedi solo il vestito che indossi ed il bastone. Continui a camminare tra le colline finché raggiungi un sentiero che attraversa la foresta. Vai al **257**.

7

Le Fate sono molto felici del tuo ritorno: la Regina intreccia una nuova ghirlanda con il materiale recuperato e risana i tuoi poteri magici. Riporta la tua MAGIA al punteggio iniziale. Come segno della sua gratitudine ti fa dono anche di un bell'anello che reca incisa la cifra «1». Ora riprendi il viaggio. Dalla radura partono due sentieri: uno largo (vai al **367**) ed uno stretto (vai al **340**).

8

Riemergi, e scorgi con terrore l'affilata pinna triangolare di uno squalo che si dirige verso di te; la malvagia creatura ha percepito la tua presenza e vuole attaccarti. I vestiti inzuppati d'acqua intralciano i

tuoi movimenti, ma ti prepari a difenderti. Puoi lanciare un Incantesimo da Combattimento.

SQUALO ABILITÀ 10 ENERGIA 6

Se lo sconfiggi, vai al **74**.

9

Frugando nella capanna trovi un piccolo scrigno; lo apri e trovi una gemma rossa e 10 pezzi d'oro. Discuti con Clovis la divisione del tesoro, poi lasciate la capanna e a cavallo percorrete la foresta fino alla riva del fiume Scamder. L'unico modo per superare questo fiume ampio e rapido è passare un vecchio ponte fortificato, ora in rovina. Questa vecchia costruzione, simile ad un castello costruito su solidi speroni rocciosi, è stata abbandonata dai suoi abitanti molti anni fa. Gli unici segni di vita sono alcuni corvi che svolazzano attorno ad una delle torri. Lasciate i vostri cavalli ed attraversate l'ingresso principale: ora vi trovate in una stanza buia e opprimente, da cui parte una scala che sale ad un livello superiore, ed uno stretto passaggio che prosegue dritto avanti. Discuti con Clovis per decidere il percorso. Salite le scale (vai al **306**) o vi avventurate lungo il passaggio (vai al **186**)?

10

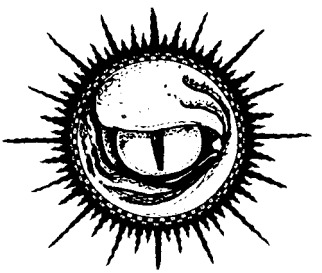
Lasci Clovis e torni indietro, in direzione del porto di Kalamdar. Vai al **227**.

11

Buttate gli Zombi nelle fosse - adesso sono veramente morti - e tornate sulla strada. Discuti con Clovis per decidere cosa fare. Se non l'avete già fatto, potete ispezionare i patiboli (vai al **236**) oppure vi rimettete in viaggio (vai al **179**).

12

Le scale portano al granaio della locanda. Da qui uscite facilmente e vi dirigete verso le colline a nord. Il terzo giorno cadete nell'agguato di un grosso gruppo di Amazzoni: vi sorprendono al risveglio, ancora intontiti da un lungo sonno ristoratore. Legati ed imbavagliati, siete condotti al loro accampamento attraverso tortuosi sentieri di montagna. Arrivate di sera, dopo lunghi giorni di viaggio. Siete slegati e rinchiusi in una gabbia di legno nel mezzo del recinto degli schiavi. Le Amazzoni vi spogliano di tutti i vostri averi (cancellateli dal Foglio d'Avventura). Non avete più armi: diminuite di 2 punti la vostra ABILITÀ. Se riuscirete a recuperare un'arma, riacquistate anche i 2 punti. Una vecchia Amazzone macilenta si avvicina: alla sua cintura è appeso un mazzo di chiavi, è sicuramente la guardiana degli schiavi. Discuti con Clovis per decidere se è meglio tentare di sottrarle le chiavi (vai al **104**) o attendere che se ne vada, e poi, grazie alla forza di Clovis, tentare di rompere le sbarre e fuggire (vai al **161**).



13

Vai verso i tre uomini e chiedi se possono portarti dall'altra parte. «Siamo i traghettatori» risponde uno di loro, «e questo è il Lago della Morte. È profondo

solamente un metro, ma brulica di pesci invisibili e terribilmente velenosi. Possiamo portarti sull'altra sponda, ma ci devi dare 6 pezzi d'oro».

Li paghi perché ti portino dall'altra parte del lago? Vai al **245**.
Usi un Incantesimo per raggiungere l'altra sponda? Vai al **386**.
Pensi che vogliano solo truffarti e tenti di guadare da solo il lago? Vai al **151**.

14

Formuli l'Incantesimo: ti sollevi in aria e sorvoli rapidamente la sponda del lago. Gli uccelli, per niente turbati, si lanciano all'inseguimento e ti raggiungono facilmente. Vai al **479**.

15

Dì a Clovis di andare al **15**. Il sacco si stringe sempre più, togliendovi il respiro. Venite soffocati dal tuo stesso Incantesimo: la vostra avventura è finita.

16

La donna spalanca improvvisamente gli occhi, e ti fissa. Fa un misterioso gesto magico, poi richiude gli occhi e si assopisce nuovamente. Questa benedizione ti fa recuperare 5 punti di MAGIA. Attraversi la stanza e raggiungi la porta, al **288**.

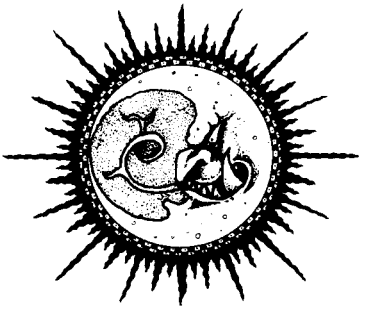
17

Clovis crolla al suolo. Corri verso tuo fratello morente, ma hai abbassato la guardia ed il nemico ne approfitta: ferito a morte, cadi accanto a Clovis. La vostra avventura è finita.

18

«Esatto» sibila il Demone, e fa scattare i tentacoli scaraventandoti al suolo. Davanti a te ci sono tre nicchie scavate nella roccia. La prima è illuminata da una luce rossa e contiene una gemma dello stesso colore. Nella seconda, illuminata da una luce gialla, c'è una gemma verde. Nella terza, illuminata da una luce verde, c'è una gemma gialla. «Prendi quella con cui vuoi regnare», ordina il Demone tenendoti stretto. Vuoi prendere:

La gemma rossa? Vai al **439**.
La gemma verde? Vai al **454**.
La gemma gialla? Vai al **482**.



19

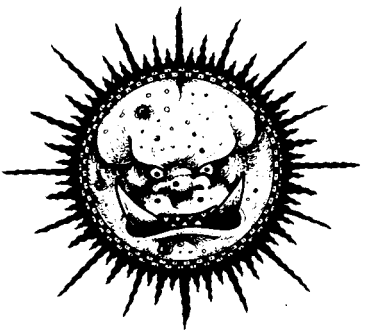
Non vedi possibilità di continuare, quindi ritorni in superficie. Scopri che le due aste si avvitano l'una all'altra e formano un bastone da combattimento non molto grande. È dotato di poteri magici: ogni volta che colpisci un avversario con quest'arma, oltre a danneggiare di 2 punti la sua ENERGIA riduci di 1 punto la sua ABILITÀ. Ora la pietraia attira la tua attenzione. Vai al **205**.

20

Vieni legato e rinchiuso nella stiva della nave corsara. Ben incatenato, insieme ad altri che dividono la tua sorte, vieni portato in una terra lontana e venduto come schiavo. La tua avventura è finita. Vai al **39**.

21

«Ehi, Gigante!» grida Clovis. «Ti daremo tutto il nostro oro se ci liberi!» Il Gigante, disturbato dalle vostre grida, percuote violentemente il sacco con la clava. Più tardi, privi di coscienza, finite dentro al pentolone. La vostra avventura è finita.



22

Vai al **398**.

23

Appena sfiori la fascia di elettricità, svanisci: sei stato disintegrato da una scarica di milioni di volts. Electron vola nuovamente sulle nuvole, ridendo della tua misera fine. La tua avventura si è conclusa. Vai al **39**.

24

L'Incantesimo ti ha rinvigorito, ma il vecchio albero continua a stringere soffocandoti lentamente: la tua avventura è finita. Vai al **39**.

25

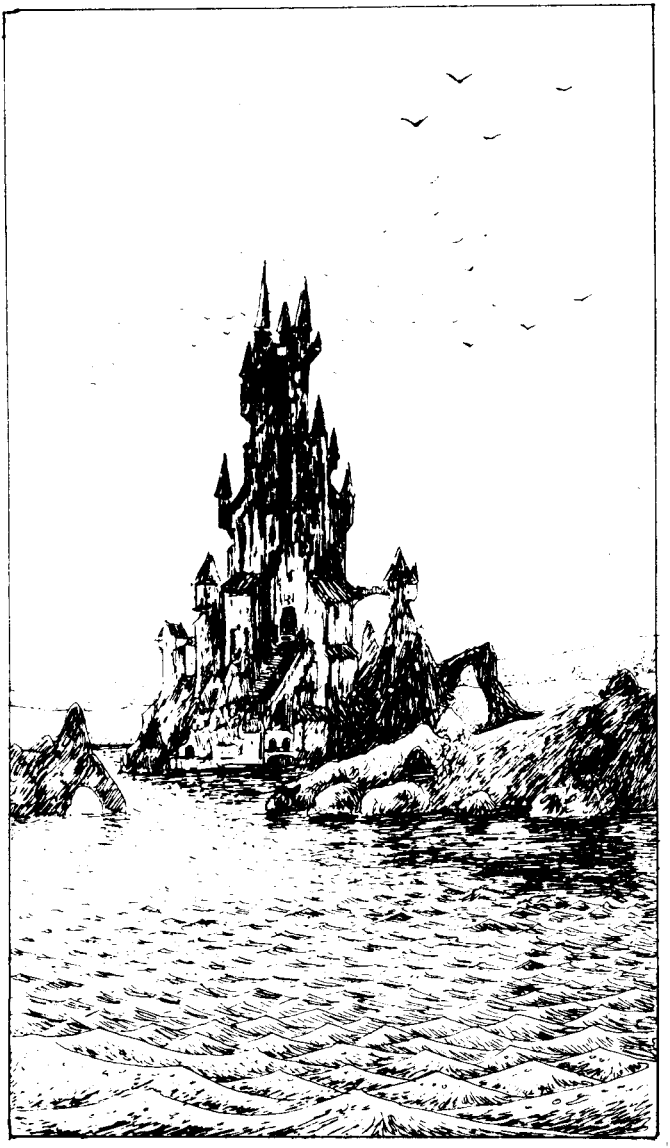
Risalite insieme le colline, e un paio di giorni dopo arrivate ad una locanda piccola ma affollata, gestita da un uomo scorbutico e sciatto di nome Sweeney. Fissate una stanza per la notte e vi avvicinate al bancone. C'è un uomo nella sala, il quale si volta lentamente al vostro ingresso... l'Esattore Imperiale! «Ah, guarda chi c'è» sogghigna avido sfiorando la sua benda di cuoio. «Vedo che siete entrambi senza cavallo. Questo significa che dovrete pagare una tassa pedonale di 10 pezzi d'oro. A testa!» Parla con Clovis per vedere quanto oro vi è rimasto. Se durante il viaggio avete raccolto degli oggetti, potete venderli a 2 pezzi d'oro ciascuno. Se avete entrambi quanto basta per pagare, cancellate l'importo dai vostri Fogli d'Avventura e andate al **132**. Se uno di voi non ha denaro a sufficienza, andate al **70**.

26

Consegni tutto ciò che hai (cancella tutto dal Foglio d'Avventura). L'Idra scivola di lato e ti lascia varcare l'ingresso. Se lo STATO è 1, vai al **473**; se lo STATO è 16, vai al **115**. Negli altri casi vai al **155**.

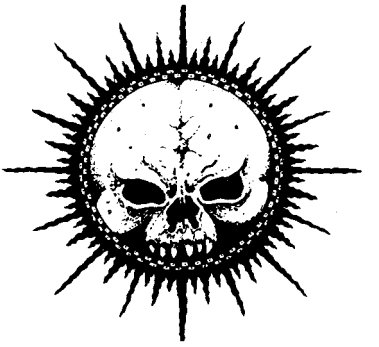
27

Stai percorrendo il sentiero quando, con tua enorme sorpresa, vedi Clovis arrivare da un'altra direzione. Vi salutate calorosamente e scambiate qualche parola sulle rispettive avventure, poi vi rimettete insieme in cammino. Vai al **224**.



28

Il resto della notte trascorre tranquillamente, e al mattino la nave entra in una piccola baia dominata da un castello tetro ed imponente. Un gran numero di corvi vola lentamente in circolo attorno ai bastioni deserti, e la terra circostante è una landa desolata. Il capitano ha un'aria scontrosa: è ancora risentito per i tre uomini che hai ucciso. Ti informa che questo è il regno di Peleus, che a causa di lunghe e frequenti malattie ha trascurato le sue terre. Sbarchi qui (vai al **65**) o continui a navigare (vai al **369**)?



29

Cercate di bilanciare il peso dei vostri corpi e vi avviate lungo quel groviglio di funi logore e travi marce. Avete percorso un centinaio di metri quando una serie di paurosi scossoni percorre l'intera struttura. Il ponte non regge il vostro peso e crolla, scaraventandovi nell'oceano. La vostra avventura è finita.

30

Il mercante di schiavi si avvicina e schiocca una leggera frustata ad un servo, indicandoti: «Ecco» dice,

«questa è una mercanzia che mi piace, non quei contadini mezzi morti di fame!»
A quanto pare, il mercante ha delle cattive intenzioni. Tenti la fuga (vai al **450**) o lanci un Incantesimo per spaventarlo (vai al **426**)?

31

Dai all'AZIONE il valore 39. Resta a questa pagina finché lo STATO non cambia. Se lo STATO assume il valore 1, vai al **44**, se assume il valore 19, vai al **421**.

32

Clovis apre il cesto. Un orribile Gallosauro, mezzo rettile e mezzo uccello, salta fuori ed artiglia il volto di tuo fratello, mentre il suo terribile sguardo velenoso vi incenerisce all'istante. La vostra avventura è finita.

33

Il sentiero prosegue serpeggiando attraverso la palude. Giungi un'altra volta ad un bivio: giri a sinistra (vai al **171**) o a destra (vai al **193**)?

34

Formuli l'Incantesimo e balzi verso la torre. Sfortunatamente il ponte non ti permette di prendere lo slancio, e la torre è troppo alta: vai a sbattere contro la campana. Il rumore della tua caduta risveglia l'Idra, che si alza immediatamente: è un avversario ripugnante ed estremamente agile. Devi affrontarlo. Vai al **487**.

35

Clovis è stato colpito da una serie di colpi violentissimi. Lo scontro sta prendendo una brutta piega: preoccupato per tuo fratello, ti distrai e abbassi la guardia, finché uno degli Orchi ti colpisce con la spada e cadi a terra ferito a morte. Le vostre avventure sono finite.

36

Controlli il corpo del cavaliere sconfitto. Tra le cose che trovi, l'unica che può interessare un Mago è un amuleto a foglia di quercia. Non ne hai mai visti prima, ma intuisci quale può essere il suo uso. Lo metti in tasca e prosegui. Vai al **344**.

37

Viaggi ormai da parecchie settimane con la carovana di schiavi. Ogni tentativo di fuga è impossibile: sei destinato a restare schiavo in terra straniera per il resto della tua vita. La tua avventura è finita, vai al **39**.

38

Clovis sguaina la spada e la pianta in uno dei bozzoli, e subito un liquido velenoso spruzza fuori e vi investe entrambi. Lancia un dado e sottrai il risultato dalla vostra ENERGIA. Se Clovis viene ucciso vai al **497**, altrimenti vai al **106**.

39

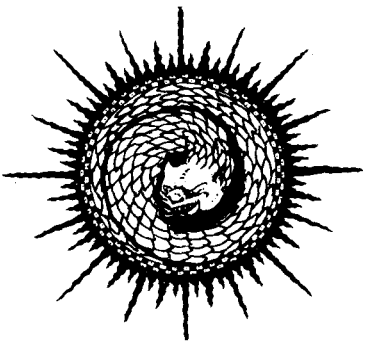
Dai il valore 1 all'AZIONE ed avverti Clovis che da adesso dovrà osservare le regole per l'avventura solitaria.

40

L'uomo magro spalanca gli occhi all'improvviso. Rigetta indietro i lunghi capelli con un gesto seccato e ti dà un pugno sulla bocca: perdi 2 punti di ENERGIA. «Non interrompere!» grida, poi richiude gli occhi e sviene di nuovo. Tu attraversi la stanza e raggiungi la porta, al **288**.

41

Recuperi la chiave dell'Idra, apri il cancello ed entri nella torre. Se lo STATO è 1, vai al **473**. Se lo STATO è 16, vai al **246**, in tutti gli altri casi vai al **155**.



42

Dai all'AZIONE il valore 25. Rimani a questa pagina finché lo STATO non ha valore 1, 4 o 5, poi vai al **165**.

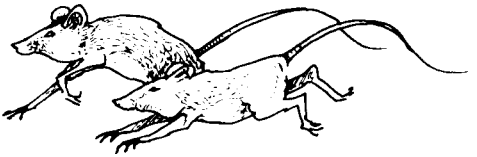
43

Hai calcolato male la distanza: invece di aggrapparti al lampadario, cadi rovinosamente a terra. Il rumore mette in allarme i locandieri, che afferrano coltellacci e spiedi. L'oste ti attacca, sua moglie invece si sca-

glia contro Clovis. Parla con Clovis e attaccate insieme.

OSTE	ABILITÀ 9	ENERGIA 6
MOGLIE	ABILITÀ 7	ENERGIA 4

Se vinci e siete vivi entrambi, vai al **213**. Se vinci, ma Clovis è morto, vai al **261**.



44

La porta immette in una caverna enorme, debolmente illuminata. Infisse alle pareti a distanza regolare alcune torce emanano una luce fioca. Nel centro, appena visibile, c'è un orribile Demone, sospeso a mezz'aria; dal suo corpo putrescente fuoriescono diversi tentacoli sinuosi. Ti fissa con evidente disinteresse. «Lothar» sibila, «quanti gironi ci sono nei Tre Inferni?» Se sai la risposta, vai al paragrafo il cui numero corrisponde al numero dei gironi. Se non sai la risposta o sbagli (te ne accorgi perché perdi il filo dell'avventura), vai al **380**.

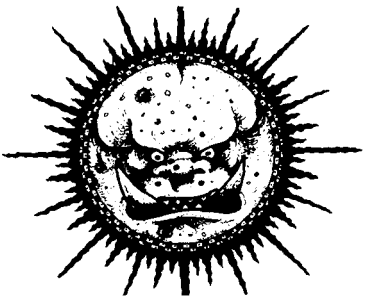
45

«Dai, vieni» ti esorta la Regina delle Fate. Entra nella foresta immersa nell'oscurità notturna e ti conduce alla base di un'alta collina rocciosa, disseminata di caverne. Ne indica una: è la tana di un essere malvagio, che ha rubato il materiale necessario per intrecciare una nuova ghirlanda. «È quasi l'alba. Devi af-

frettarti se vuoi riprendergli tutto». Vai dritto alla caverna (vai al **134**), o tenti qualche trucco per far uscire quell'essere (vai al **113**)?

46

Ti rialzi e cominci a menare colpi con il bastone. È inutile: i Coboldi sono irritati dal tuo gesto di sfida e sono troppi. Ti uccidono senza pietà. La tua avventura si è conclusa. Vai al **39**.



47

La tana dei Trottoli è troppo stretta, dovete scendere uno alla volta. Clovis, che è un guerriero esperto, scende per primo. Dopo pochi passi vi imbattete in alcune guardie. Non c'è lo spazio sufficiente per combattere in due: rimani fermo a questo paragrafo finché Clovis non ti dirà dove andare.

48

Decidete di frugare nella sua tana. Appena mettete piede in quella baracca infestata di pulci, scoprite che il Troll era un appassionato collezionista: le pareti sono ricoperte di scaffali pieni di oggetti di ogni tipo. Sono quasi tutte cianfrusaglie, l'unico oggetto interessante è un piccolo scrigno con una serratura

finemente lavorata. Discuti con Clovis per decidere chi di voi due aprirà lo scrigno. Se sei tu ad aprirlo, vai al **143**; se è Clovis, vai al **248**. Se decidete di non toccarlo, lasciate la casa del Troll e attraversate il ponte (vai al **418**).

49

La lancia cade al suolo con un tonfo sordo, e lentamente, si trasforma in uno splendido calice d'oro, a quanto pare pieno di sangue. Vuoi portarlo a Re Peleus (vai al **433**), o lo prendi ed abbandoni il castello col favore delle tenebre (vai al **492**)?

50

Dì a Clovis di andare al **50**. Sul bordo del sentiero c'è un grande forziere pieno di pezzi d'oro. Ti avvicini, ma i Lepricani compaiono all'improvviso vicino al forziere, afferrano l'oro e svaniscono. Riprendete il cammino lungo il sentiero. Vai al **224**.

51

Clovis percorre lentamente il ponte scricchiolante, e tu lo segui con lo sguardo finché scompare nella nebbia che avvolge l'isola. Dai all'AZIONE il valore 36 e attendi che l'altro giocatore ti dica dove andare.

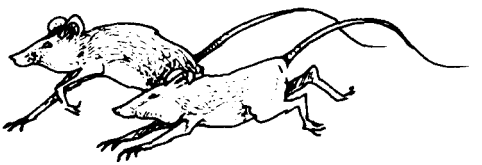
52

L'edera scoppietta vivacemente nel fuoco. «Il sacrificio è compiuto!» grida il Druido. «Il Re è guarito!» Poi posa quattro calici sulla pietra vicino al vischio. «Bevi» ti invita. I calici contengono tutti un liquido trasparente. Da quale berrai:

Dal calice di pietra?	Vai al **119**.
Da quello d'argento?	Vai al **188**.
Da quello di cristallo?	Vai al **228**.
Da quello d'oro?	Vai al **279**.

53

La galleria sbuca in un'ampia caverna, dove la strada si biforca: entrambi i passaggi costeggiano la parete della caverna, ma in direzioni opposte. Sopra la tua testa, a pochi metri, intravedi uno spiazzo. Se hai una corda, puoi salire ed esplorarlo (vai al **396**). Altrimenti dovrai proseguire a destra (vai al **278**) o a sinistra (vai al **203**).



54

Il sentiero prosegue serpeggiante attraverso i canneti fino ad un bivio. Vai a sinistra (vai al **171**) o a destra (vai al **193**)?

55

Clovis si avvia lungo il ponte. Improvvisamente la roccia cede sotto il suo peso e lui precipita in un mare di lava. Vai al **99**.

56

Ti aggrappi alla roccia, ma un'onda gigantesca ti prende e ti trascina nel mare vorticoso. Non hai nemmeno il tempo di formulare un Incantesimo: annaspi qualche secondo ed affondi. La tua avventura è finita. Vai al **39**.

57

Dì a Clovis di andare al **57**. Arrivato a casa, il Gigante apre il sacco per gettarvi nel calderone: ma grazie al tuo Incantesimo vede con stupore che il sacco è vuoto. «Mi saranno caduti per strada» esclama, e getta il sacco in un angolo. Sgusciate fuori rapidamente e correte verso il bosco, dove c'è un sentiero che potete seguire. Vai al **224**.

58

Rinvieni bruscamente alle grida di Clovis. Sei disteso sulla sabbia, legato saldamente mani e piedi a dei paletti di legno con dei robusti lacci di cuoio. «Guarda» indica Clovis in avanti con la testa. «Stanno arrivando i Piranha delle sabbie». Piccoli rettili provvisti di minacciosi denti bianchissimi scivolano rapidamente verso di voi. L'unica via d'uscita è un Incantesimo. Vuoi consumare i lacci con 3 punti di MAGIA (vai al **125**), rimpicciolire i paletti con 2 punti di MAGIA (vai al **372**) o farli bruciare con 1 punto di MAGIA (vai al **424**)? Se l'Incantesimo non funziona, dì a Clovis di andare al **361**.

59

Vai al **321**.

60

Dai all'AZIONE il valore 24. Rimani a questo paragrafo finché lo STATO non cambia. Se prende il valore 1 o 5, vai al **103**; se cambia a 4, vai al **212**.

61

Aiutato da Clovis, ti rimetti in piedi a fatica. Sei in una piccola cantina imbrattata di sangue. Il corpo di un Minotauro ucciso da poco occupa gran parte dello spazio. Clovis rimette la spada nel fodero e ti guida in una stanza adiacente. Al centro c'è un enorme tavolo da macello, e dalle pareti penzolano diversi ganci. Su un lato c'è un'apertura, troppo piccola per Clovis ma larga abbastanza per te. Sulla parete opposta c'è una porta chiusa. Decidete insieme se devi infilarti nell'apertura mentre lui ti aspetta nella stanza (vai al **112**) o se passate insieme per la porta (vai al **196**).

62

Ti chini sul muschio e lo sfiori: subito si sprigiona una luce accecante. Indietreggi abbagliato e inciampi su di un'altra zolla, cadendo a terra. Perdi 1 punto di ENERGIA. Vai al **393**.

63

Imbocchi uno dei sentieri che si dipartono dalle forche, e dopo pochi metri raggiungi un altro bivio. Un sentiero va verso la foresta, l'altro piega in direzione di un gruppo di colline rocciose. Entri nella foresta (vai al **257**) o vai verso le colline (vai al **167**)?

64

Vuoi indebolire la creatura al prezzo di 1 punto di MAGIA (vai al **275**)? Vuoi creare un'illusione che

possa ingannare la creatura al prezzo di 2 punti di MAGIA (vai al **361**) o vuoi rinchiuderla in un blocco di ghiaccio al prezzo di 3 punti di MAGIA (vai al **435**)? Se il tuo Incantesimo fallisce, vai al **404**.

65

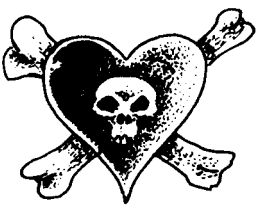
Vieni accolto sul molo da un vecchio servitore. Mentre ti conduce alla fortezza, spiega che Re Peleus è molto malato e si scusa per lo stato d'abbandono in cui si trova il regno. Vieni introdotto al cospetto del re, un uomo vecchio e malfermo, dagli occhi spenti. Seduto sul grande trono, ti osserva: «Tu sei Lothar» dice con voce tremula, «e sei di sangue reale. Cugino, forse tu puoi guarirmi se trascorri una notte sotto il mio tetto». Il servo, felice per le parole del sovrano, ti conduce in una torre altissima e ti mostra la tua stanza da letto. Nella camera c'è soltanto un letto ingombrante: «Questa è la vostra stanza, Altezza. Trascorrete una notte qui e vedrete che il mio sovrano starà meglio». C'è qualcosa di inquietante tra queste pareti: vuoi trascorrere la notte sul letto (vai al **174**), o vuoi dormire sul pavimento, fuori della stanza (vai al **284**)?

66

Dì a Clovis di andare al **66**. Il tuo Incantesimo trasforma all'istante la farfalla in un'enorme sfera di fuoco, che sbatte freneticamente contro le pareti prima di spegnersi. Vai al **202**.

67

La sfera di fuoco si solleva dalle tue mani ed esplode in mezzo allo stormo. L'effetto è immediato e mortale: migliaia di uccelli precipitano nel lago, e i pochi che sopravvivono fuggono rapidi volando a fior d'acqua. Vai al **273**.



68

Il grassone socchiude gli occhi e ti squadra infuriato. Mormora una breve maledizione muovendo le mani in gesti misteriosi. Sei trasformato all'istante in una statua di ghiaccio e cadi in uno stato d'incoscienza da cui non uscirai più. La tua avventura è finita. Vai al **39**.

69

Clovis grida: «Ehi, Gigante!» ed offre una bottiglia. «Bevi un po' di vino!» Il Gigante afferra bruscamente la bottiglia e tracanna il vino a lunghi sorsi. «Ehi!» esclama l'altra testa, «danne un po' anche a me». Le due teste cominciano a litigare menandosi dei gran colpi di clava e il sacco viene gettato a terra.

Sgusciate velocemente fuori e correte verso il bosco, mentre il Gigante continua a litigare con se stesso. Nel bosco trovate un sentiero. Vai al **224**.

70

L'Esattore Imperiale è infastidito: non riuscite a racimolare i soldi per pagare la sua tassa. Chiama i suoi sgherri ed ordina loro di spogliarvi di tutti i vostri averi. Dovrete battervi, ma in questo scontro puoi usare un Incantesimo da Combattimento, se vuoi. Decidi con Clovis gli avversari che affronterete per primi e combattete insieme.

1° SGHERRO	ABILITÀ 8	ENERGIA 8
2° SGHERRO	ABILITÀ 8	ENERGIA 6
3° SGHERRO	ABILITÀ 7	ENERGIA 6
ESATTORE IMPERIALE	ABILITÀ 7	ENERGIA 6

Se vincete lo scontro e Clovis è vivo, vai al **132**. Se vinci, ma Clovis è morto, vai al **189**.

71

Parla con l'altro giocatore e lancia un dado in modo tale che possiate vedere entrambi il risultato. Se esce 1, 2 o 3, vai al **44**. Se esce 4, 5 o 6, vai al **185**.

72

Nella capanna non c'è altro di interessante. Esci, attraversi il ponte ed arrivi ad un bivio: due sentieri si inoltrano nella fitta foresta che costeggia il fiume. Prendi quello di sinistra (vai al **432**) o quello di destra (vai al **340**)?

73

Dì a Clovis di andare al **73**. Tuo fratello avanza di un passo e dà il responso: «Siete tutte e tre così belle che non riusciamo a scegliere». Le tre vecchie sembrano piuttosto scontente di questa risposta: quella con l'occhio lancia un pauroso raggio contro Clovis, mentre quella con il dente lo morde e quella con l'artiglio lo graffia. Vai al **389**.

74

Il corpo inerte dello squalo si inabissa lentamente, ma l'odore del suo sangue attirerà sicuramente altri squali. Ti metti al sicuro sugli scogli (vai al **390**), o ti immergi e vai verso le grotte che hai visto in precedenza (vai al **456**)?

75

Vai al **101**.

76

L'Incantesimo ha un effetto immediato e spettacolare: in pochi secondi l'Idra si riduce ad una lucertolina dallo sguardo spaurito. Gira la testa smarrita, ma un grosso corvo è già sopra di lei: la ghermisce e se ne va. La chiave e la catena scintillano sul terreno. Vai al **41**.

77

Raggiungi l'altro lato della pietraia e ti incammini nella valle, finché sulla cima di una collina vedi una costruzione bianca, ornata di molte guglie. Vuoi salire verso la villa per tentare di orientarti (vai al **300**), o continui a camminare tra le colline (vai al **210**)?

78

Ti lasci indietro i corpi di Clovis e dei Gremlin, e percorri il resto del ponte fino all'altra sponda, alla luce del sole. Davanti a te ci sono due sentieri che si inoltrano nella foresta circostante. Vuoi prendere quello di sinistra (vai al **432**) o quello di destra (vai al **340**)?

79

Vi avvicinate ai fagotti ma una voce vi blocca: «Un attimo, viandanti nella notte. Voglio una risposta alchemica a questa domanda: quanti pianeti vi sono in cielo?» Aguzzi lo sguardo e scorgi una testa scolpita nel legno, fissata alla parete con un paletto. Sorride e ripete la domanda. Discuti con Clovis cosa rispondere. Direte:

Sette?	Vai al **120**.
Otto?	Vai al **182**.
Dieci?	Vai al **244**.

80

Se vuoi, puoi utilizzare un Incantesimo da Combattimento. Calcola tutti i Diavoletti come un unico avversario.

DIAVOLETTI ABILITÀ 9 ENERGIA 8

Se vinci, vai al **133**.

81

Dì a Clovis di andare all'**81**. Sul bordo del sentiero c'è un forziere con 40 pezzi d'oro. Decidi con tuo fratello come dividere il tesoro, poi vai al **224**.

82

Percorri la galleria, e all'improvviso il pavimento cede e cadi in una fossa poco profonda ma piena di chiodi: perdi 1 punto di ENERGIA. Ritorni sui tuoi passi ed imbocchi l'altra galleria. Vai al **278**.

83

Vuoi lanciare una palla di fuoco nella tana dei Trottoli al prezzo di 2 punti di MAGIA (vai al **130**)? Usi un Incantesimo per ritrovare le vostre cose al prezzo di 1 punto di MAGIA (vai al **159**); oppure metti sottosopra tutti i cunicoli al prezzo di 3 punti di MAGIA (vai al **198**)? Se l'Incantesimo non funziona avverti Clovis: dovrete inseguire i Trottoli nelle loro gallerie (andate entrambi al **47**).

84

Il Roc è crivellato da un nugolo di frecce e precipita al suolo trascinandovi nella caduta. La vostra avventura è finita.

85

Dì a Clovis di andare all'**85**. Sconfitti gli Orchi, esci e trovi tuo fratello incatenato alla finestra da un laccio metallico: questo spiega la sua assenza durante il combattimento. Lo liberi e vai al **9**.

86

Dopo molti giorni di marcia raggiungi la costa rocciosa del Grande Oceano, e vai alla ricerca del punto

più vicino all'isola di Orcmoot. Raggiungi uno stretto ponte di corda che collega la scogliera all'isola lontana, appena visibile tra la fitta nebbia. Vai al **136**.

87

Chiami il mercante e gli chiedi se può catturare per te uno schiavo fuggitivo. Gli dai la descrizione di Clovis e gli offri, a cattura avvenuta, metà di ciò che si otterrà vendendo lo schiavo. Il mercante ti osserva, considerando pensoso la tua offerta. *Tenta la Fortuna:* se sei fortunato, vai al **149**; se sei sfortunato, vai al **442**.

88

La porta della capanna si apre: la guardiana si fa avanti e vi sfida. Ha in mano un paio di bambole di paglia e un grosso ago; Clovis le balza addosso con la spada sguainata, ma la vecchia scansa il colpo ed infilza le bambole con l'ago. Fitte fortissime vi attraversano il corpo: perdete 2 punti di ENERGIA. Parla con Clovis e combattete insieme, attaccando la Strega a turno. Ogni volta che la Strega vince uno scontro, perdete entrambi 2 punti di ENERGIA.

STREGA ABILITÀ 10 ENERGIA 6

Se la sconfiggi e Clovis è vivo, vai al **315**; se vinci ma Clovis è morto, vai al **376**.

89

Perlustri la caverna e trovi tutto il materiale in un piccolo cesto. Lasci la collina e ritorni dalle Fate. Vai al 7.

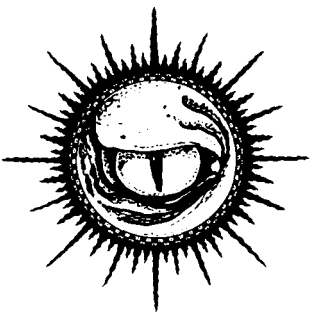
90

Abbandoni la macchia e ti trovi davanti ad un deserto di cui non si vede la fine; attraversarlo sarebbe una pazzia. Ritorni sui tuoi passi e ti incammini alla volta del porto di Kalamdar. Vai al **227**.

91

Il terreno è sempre acquitrinoso. Dopo molte miglia, alla tua sinistra intravedi la luce lontana di una lanterna: c'è qualcuno. Gridi, ma non ottieni risposta. Adesso il sentiero si biforca nuovamente.

Prendi il sentiero di sinistra? Vai al **276**.
Quello di destra? Vai al **252**.
Abbandoni il sentiero e vai verso la luce attraverso la palude? Vai al **231**.

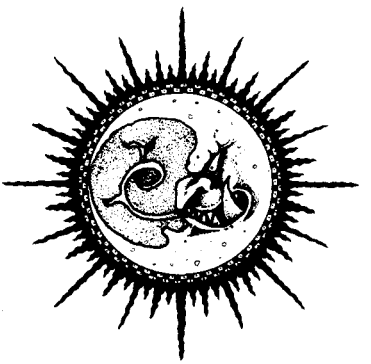


92

Ti infili nel tronco, e man mano che sali le scale si restringono sempre più finché resti bloccato. Cerchi di liberarti scendendo di qualche gradino, ma il tronco si contrae grugnendo e ti imprigiona del tutto. Lentamente, la stretta aumenta: l'albero sta tentando di stritolarti! Usa un Incantesimo.

Allarghi l'interno del tronco?
(1 punto di MAGIA) Vai al **320**.
Blocchi l'albero?
(1 punto di MAGIA) Vai al **206**.
Aumenti la tua forza?
(2 punti di MAGIA) Vai al **24**.

Se l'Incantesimo non funziona, vai al **461**.



93

Il caos ti permette di sgusciare via inosservato e imboccare il corridoio. Correndo, inciampi in una grossa gemma bianca: appena la raccogli comincia a brillare. È una Pietra del Potere; inseriscila nel tuo Foglio d'Avventura: aumenta di 1 punto una qualità a tua scelta (ENERGIA, ABILITÀ, FORTUNA o MAGIA). Ogni volta che ne troverai una, potrai recuperare un punto (ricorda: un solo punto per ogni pietra). Il corridoio si divide: giri a sinistra (vai al **494**) o a destra (vai al **111**)?

94

Dì a Clovis di andare al **94**. Il tuo Incantesimo disintegra il sacco: rompete quel poco che ne resta e saltate a terra. Il Gigante però si accorge della vostra fuga e tenta di colpirvi con la mazza. Mettiti d'accordo con Clovis per combattere il Gigante a turni alterni. Se vuoi, puoi usare un Incantesimo da Combattimento.

GIGANTE ABILITÀ 10 ENERGIA 10

Se lo sconfiggi, vai al **498**.

95

Sei in un grande cortile coperto, popolato da un gruppo di silfidi che ti fissano spaventate mentre passi agilmente tra loro. Ci sono due uscite: una porta e una finestra. Dirigi il tappeto verso la porta (vai al **208**) o verso la finestra (vai al **156**)?

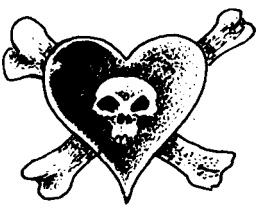
96

Continui il cammino, finché giungi ad una piccola ma chiassosa locanda. A nord, l'orizzonte è chiuso da una catena di montagne. Appena entri nella locanda, un vecchio monaco rugoso si avvicina: «Lothar, se cerchi la Sacra Gemma di Gundobad, ascoltami attentamente. Ne troverai una sull'isola di Orcmoot, al limite estremo delle Terre del Nord. Ma dovrai prima impossessarti di quattro Dischi della Sapienza!» Vuoi chiedere qualcosa di più, ma quel tipo bizzarro ti vol-

ta le spalle e si perde nella folla. Non riesci a ritrovarlo. Lasci la locanda, imbocchi un sentiero che va verso le montagne e poco dopo giungi ad un bivio. Prendi il sentiero di sinistra (vai al **405**) o quello di destra (vai al **437**)?

97

«Mi dispiace» commenta, e scuote la testa con aria sconsolata. «Hai sbagliato, e quindi devi pagare un pegno». Tenti di fuggire, ma la sirena, abile strega, ti fa esplodere all'istante. La tua avventura è finita. Vai al **39**.



98

Clovis taglia la radice con un colpo netto, ma immediatamente la galleria vi crolla addosso. La vostra avventura è finita.

99

Scendi rapidamente fino alla riva del fiume, quando un mostruoso verme della lava esce dal fiume spruzzando magma e ti attacca. Se vuoi, puoi usare un Incantesimo da Combattimento.

VERME DELLA LAVA	ABILITÀ 8	ENERGIA 8

Se lo sconfiggi, vai al **282**.

100

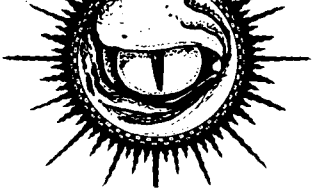
Percuoti il gong e aspetti: un robusto guerriero a cavallo si avvicina al pozzo. È ricoperto dalla testa ai piedi da una lucente armatura nera, ed è armato di una scure a doppia lama: «Sei di sangue reale» dice, «e come tale devi superare una prova per conquistare il pozzo. Preparati a combattere». Scende di sella e si avvicina bilanciando la scure tra le mani. Se vuoi, puoi usare un Incantesimo da Combattimento.

CAVALIERE NERO ABILITÀ 11 ENERGIA 8

Se vinci, vai al **36**.

101

Il Druido sospira e alza una mano: il suo gesto ti paralizza. «Prendetelo!» ordina. Gli altri si avvicinano, ti caricano sulle spalle e ti portano all'interno del circolo. Sarai sacrificato agli dei con una cerimonia piuttosto bizzarra. Intanto, la tua avventura è finita. Vai al **39**.



102

Ti cali nella stretta apertura fino alla sporgenza. La sbarra è di un metallo sconosciuto ed ha un'estremità filettata. Mettila in tasca e *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **415**; se sei sfortunato, vai al **326**.

103

Raggiungi il ponte sullo Scamder e ti siedi all'ombra di un albero per aspettare Clovis. Il giorno dopo tuo fratello non arriva ancora, e decidi di attraversare il ponte e continuare il viaggio da solo. Ti avvicini al ponte e vedi, sotto una delle arcate, una baracca che prima non avevi notato. La porta si spalanca ed esce un grosso Troll verdastro che si avvicina e ti chiede un pedaggio di 2 pezzi d'oro. Lo paghi, se puoi (vai al **277**), o lo affronti (vai al **316**)?

104

La vecchia Amazzone si avvicina troppo alla gabbia; scatti veloce verso le sbarre e tenti di impossessarti delle chiavi, ma la vecchia si scansa agilmente e ti frusta le braccia con una sottile canna. Perdi 1 punto di ABILITÀ. «Ahi, ahi» scuote la testa con aria addolorata. «Dobbiamo imparare ad avere un po' più di rispetto!» Vai al **161**.

105

L'Idra riflette un momento, poi risponde: «Benissimo! Puoi passare, ma devi darmi tutto quello che possiedi, eccetto il bastone». Dai al mostro ciò che ti chiede (vai al **26**), o lo attacchi (vai al **487**)?

106

Srotoli un po' di seta dai bozzoli; è un filo leggero, ma resistente quanto una grossa fune. Segnalo sul Foglio d'Avventura. Clovis ne mette un po' nella bisaccia, mentre tu attraversi la stanza per dare un'occhiata; ma sfortunatamente inciampi in un trabocchetto: è uno scivolo che ti scaraventa giù fino al fiu-

me Scamder. La corrente ti trascina a valle, e solo dopo molte miglia riesci a raggiungere la riva sud del fiume dove c'è un sentiero accidentato che costeggia lo Scamder. Vai al **293**.

107

Incontrate tre vecchie sedute su dei pietroni. Indossano degli stracci grigiastri e, tutte insieme, possiedono un solo occhio, un solo dente ed un solo artiglio. Al vostro arrivo si passano rapidamente l'occhio e vi scrutano per benino.
Quella con il dente chiede con una vocina tremula: «Chi di noi tre è la più bella?» Discuti con Clovis per decidere la risposta:

La vecchia con l'occhio?	Vai al **152**.
La vecchia con il dente?	Vai al **247**.
La vecchia con l'artiglio?	Vai al **351**.
Tutte e tre insieme?	Vai al **469**.

108

Prendi la mira e lanci la Folgore sulla nave corsara. C'è un'esplosione, poi il vascello prende fuoco. Non riesci a vedere se viene distrutto, perché un gruppo di pirati inferociti ti bersaglia con un nugolo di frecce. La tua avventura è finita. Vai al **39**.

109

Al prezzo di 2 pezzi d'oro (cancellali dal Foglio d'Avventura) i barcaioli ti conducono sano e salvo sulla riva settentrionale. Vincendo la tentazione di trasformarli in salamandre ti mangi la rabbia e risparmi punti di MAGIA. Vai al **209**.

110

Lì vicino vedi tre persone. Quale svegli?

Una donna grassa e sorridente? Vai al **16**.
Un uomo con dei lunghi capelli, magro, dall'espressione seria? Vai al **40**.
Un uomo barbuto e grasso, con un viso arcigno? Vai al **68**.

111

Cambia l'AZIONE a 38. Rimani fermo a questo paragrafo finché lo STATO non cambia. Se prende il valore 1, vai al **218**; se prende il valore 18, vai al **235**.

112

Ti infili carponi in una galleria stretta ed irregolare, e dopo pochi metri vieni attaccato da un ratto gigante che ti affonda gli incisivi affilatissimi nel naso. Nonostante il dolore, lo afferri per la gola.

RATTO GIGANTE ABILITÀ 7 ENERGIA 6

Se perdi, vai al **295**, altrimenti vai al **234**.

113

In piedi, di fronte all'ingresso della caverna, canticchi una filastrocca:

«Oh, Essere rugoso
livido e affamato
seguimi d'un fiato
se sai esser coraggioso».

Nella caverna risuona un grido di furore, seguito da un rapido rumore di passi: una creatura spaventosa, e piuttosto infuriata, ti attacca con gli artigli protesi verso il tuo collo. Torni nella foresta (vai al **197**) o scappi su per la collina (vai al **177**)?

114

Segui il sentiero e raggiungi un altro bivio: entrambi i sentieri si inoltrano nella palude. Prendi il sentiero di sinistra (vai al **276**) o quello di destra (vai al **252**)?

115

Dì a Clovis di andare al **51** e rimani a questo paragrafo finché l'altro giocatore non ti dirà dove andare.

116

Sconfitto il Folletto, frughi nella sua minuscola casa. Ma non trovi nulla d'interessante, eccetto una bottiglia verde; sull'etichetta c'è la scritta: «linfa d'albero». Se vuoi, puoi prenderla. Scendi dall'albero e riprendi il cammino verso il ponte. Vai al **60**.

117

«Esatto» risponde la sirena sorridendo, «hai guadagnato un desiderio. Dove vorresti essere, straniero?» Cosa rispondi?

«Sulla terraferma». Vai al **232**.
«Ovunque, ma sano e salvo». Vai al **327**.

118

Vai al **23**.

119

Dopo un solo sorso crolli a terra, cieco e sordo; ma ad un tratto l'oscurità che ti avvolge viene squarciata da una nitida visione. Vedi te e tuo fratello, seduti in una locanda. Gli avventori vengono condotti ad un bancone da macellaio ed uccisi a colpi d'ascia dall'oste, che grida allegramente: «Pernottamento e colazione, solo 1 pezzo d'oro». La visione svanisce e ripiombi nell'oscurità. Vai al **499**.

120

«Esatto» risponde la testa. «Potete riprendere tutto». Frughi tra i fagotti e trovi tutti gli oggetti che ti erano stati presi: riscrivili nel Foglio d'Avventura. Insieme a Clovis, attraversate il cancello ed uscite. Vai al **315**.

121

Sei in una piccola stanza vuota. La attraversi rapidamente e vai verso le due uniche vie d'uscita. Scegli:

La finestra — Vai al **156**.
Il corridoio — Vai al **184**.

122

I Giganti ti percuotono a sangue e si prendono tutto il tuo denaro. Cancella i pezzi d'oro dal Foglio d'Avventura. Poiché il danno che hai subito è solo temporaneo, recuperi la metà dei punti di ENERGIA persi nel combattimento. Ti rimetti in sesto e riprendi il viaggio. Continui da solo (vai al **42**) o vai al ponte sullo Scamder per incontrare Clovis (vai al **181**)?

123

Appena tocchi l'acqua ti senti soffocare da un caldo insopportabile: la pozza sta bollendo! Getti un grido ed esci rapidamente. Perdi 1 punto di ABILITÀ. Vuoi usare un Incantesimo (vai al **309**) o attraversi saltando sui sassi (vai al **187**)?

124

Fai un passo sulla fascia viola: in un istante ti ritrovi su un sentiero in mezzo alla foresta. *Tenta la Fortuna.* Se sei fortunato, vai all'**81**; altrimenti vai al **50**.

125

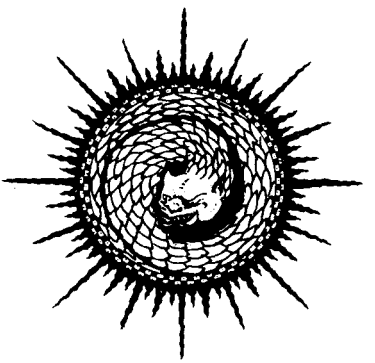
Dì a Clovis di andare al **125**. In pochi secondi, l'Incantesimo polverizza i lacci, così recuperate l'equipaggiamento e vi inoltrate nel deserto, sfuggendo ai Piranha e ai mercanti di schiavi. Vai al **346**.

126

Anche se indebolito, l'albero ha ancora forza a sufficienza: si richiude su di te e ti divora. La tua avventura è finita. Vai al **39**.

127

Vai al **321**.



128

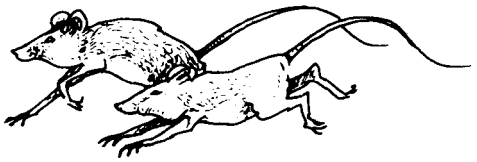
Clovis lacera il sacco con la spada. Saltate a terra e tentate la fuga, ma il Gigante si accorge di voi e cerca di colpirvi con la mazza. Mettiti d'accordo con Clovis per combattere il Gigante a turni alterni. Se vuoi, puoi usare un Incantesimo da Combattimento.

GIGANTE ABILITÀ 10 ENERGIA 10

Se vinci, vai al **498**.

129

Ahimè, che fine prematura. La tua avventura è finita. Vai al **39**.



130

Dì a Clovis di andare al **130**. La sfera di fiamme balza dalle tue mani, si infila nella galleria e scoppia con rumore soffocato: purtroppo non provoca un gran danno. Seguite i Trottoli nella loro tana. Vai al **47**.

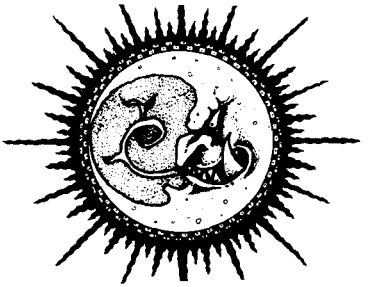
131

Sconfitti gli avversari, Clovis esce e ti libera. Nella capanna vedi i corpi dei tre orchi, riversi a terra tra i mobili fatti a pezzi. Vai al **9**.

132

Risolto il problema con l'Esattore Imperiale, vi avvicinate al bancone, ma venite bloccati da un vecchio monaco incartapecorito. «Clovis, Lothar, ascoltatemi! Se cercate una Gemma Sacra di Gundobad, potrete trovarne una sull'isola di Orcmoot, al limite estremo delle Terre del Nord, ma non l'avrete senza la soluzione dell'indovinello». Sconcertati, chiedete maggiori spiegazioni. Il monaco rimanda la discus-

sione al giorno successivo e vi invita ad acquistare alcuni suoi oggetti. Parla con Clovis per decidere se comprare qualcosa. Se almeno uno di voi vuole mercanteggiare col vecchio, vai al **250**. Se non volete nulla, vai al **323**.



133

Ritorni nella stanza dell'Incubo e apri l'altra porta. Vai al **31**.

134

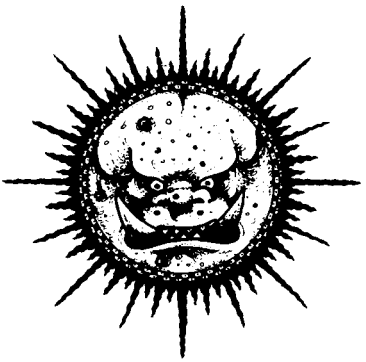
Accendi una torcia ed entri nella caverna. Il terreno è roccioso ed irregolare, e dopo qualche metro la caverna si divide: un ramo è largo e comodo, l'altro sembra insidioso ed è molto stretto. Segui:

Il sentiero largo — Vai al **290**.
Il sentiero stretto — Vai al **337**.

135

Sei in un lungo corridoio: le pareti sono ricoperte di quadri che raffigurano antichi Genî, eroicamente impegnati nell'uccisione di creature innocenti. Alle tue spalle improvvisamente compare il Genio, che ti sca-

glia contro una sfera di fuoco. L'esplosione ti danneggia lievemente: perdi 2 punti di ENERGIA. Nella parete laterale del corridoio c'è una porta aperta. Entri alla svelta (vai al **208**) o continui lungo il corridoio (vai al **184**)?



136

Il ponte è lungo più di un miglio, e a giudicare dagli scricchiolii fa fatica a reggere il tuo peso. Sull'isola, l'estremità del ponte è chiusa da un cancello che immette in un'alta torre. In cima alla torre c'è una campana di bronzo; nello spiazzo alla sua base, invece, un'Idra a tre teste che dorme tranquillamente. Da uno dei colli penzola una chiave.

Usi un Incantesimo per evitare l'Idra? Vai al **164**.
Tenti di rubarle la chiave senza svegliarla? Vai al **305**.
Cerchi di superare il cancello senza farti notare? Vai al **431**.

137

Formuli l'Incantesimo e ti tuffi. Dopo pochi metri un'onda gigantesca ti travolge trascinandoti verso il fondo. Mezzo soffocato, intravedi alla base degli scogli alcune grotte. Ne esplori una (vai al **456**) o torni in superficie e continui a nuotare (vai all'**8**)?

138

Clovis balza sul lampadario mentre tu blocchi la moglie dell'oste con il bastone. Rimani a questo paragrafo finché l'altro giocatore non ti dirà dove andare.

139

Quando lo forzi, il chiavistello esplode e ti ferisce la mano: perdi 1 punto di ABILITÀ. Nello scrigno ci sono 8 pezzi d'oro e una bottiglia di vino. Se vuoi, prendi e segna tutto sul Foglio d'Avventura. Vai al 72.

140

Lasci il sentiero ed avanzi a fatica nella palude melmosa. La luce è sempre più vicina: l'hai quasi raggiunta, ma cadi in una pozza di fango viscido e sprofondi fino al naso. Lancia un dado e sottrai il risultato alla tua ENERGIA. Se sei ancora vivo, riesci ad uscire dal fango e raggiungi un nuovo sentiero, ma la luce è scomparsa. Vai al **91**.

141

Che tributo offri al Coboldo:

Una statuetta di giada?	Vai al **256**.
Un diadema a forma di serpente?	Vai al **299**.
Una bottiglia di linfa d'albero?	Vai al **324**.

Se non possiedi nessuno di questi oggetti, formula un Incantesimo - se non l'hai già fatto - (vai al **211**) o combatti (vai al **46**).

142

Rimani qui finché l'altro giocatore non ti dirà dove andare.

143

Il chiavistello esplode, ferendoti una mano: perdi 1 punto di ABILITÀ. Dentro allo scrigno trovi una bottiglia di vino e 8 pezzi d'oro. Decidi con Clovis come dividere il tesoro, poi lasciate la casa del Troll ed attraversate il ponte. Vai al **418**.

144

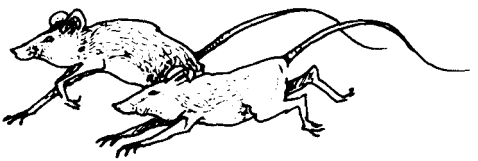
«Mi dispiace» dice con aria triste. «Hai fallito e devi pagare per il tuo errore». Tenti di fuggire, ma la sirena è anche un'abile maga e ti pietrifica all'istante. La tua avventura è finita. Vai al **39**.

145

Appena tocchi la fascia blu ti senti sollevare nell'aria, e scivoli lungo l'arcobaleno fino ad un sentiero in mezzo al bosco. Vai al **224**.

146

Ti infili a fatica in una minuscola stanza, dove ritrovi tutti i tuoi averi: raccogli tutto e ritorni in superficie. Alle tue spalle senti i passi di alcuni Trottoli, ma nessuno di loro ti segue all'aperto. Discuti con Clovis se continuate a viaggiare insieme (vai al **107**) o separati (vai al **446**).



147

L'Unicorno esultante offre un desiderio a ciascuno di voi. Gli chiedi di:

Guarire le tue ferite.	Vai al **408**.
Aumentare la tua FORTUNA.	Vai al **448**.
Aumentare la tua MAGIA.	Vai al **475**.

148

Dai all'AZIONE il valore 22 e aspetta: quando lo STATO diventa 1, 2 o 3, vai al **325**.

149

Il mercante di schiavi accetta la tua offerta. Gli descrivi nuovamente Clovis, poi la carovana si rimette in viaggio e scompare presto dietro ad una collina. Vai al **329**.

150

Clovis raggiunge l'accampamento, ma viene subito attaccato da due Uomini-Ramarro. Si difende disperatamente e chiede il tuo aiuto, così impugni il bastone e ti lanci verso l'oasi, pronto a combattere e a formulare Incantesimi. Devi restare a questo paragrafo finché l'altro giocatore non ti dirà dove andare.

151

Entri nel lago ed inizi la traversata. Subito qualcosa ti morde ripetutamente una gamba: guardi in giù, ma vedi solo il tuo sangue uscire abbondante dalle ferite, e sei sopraffatto da un irresistibile desiderio di dormire. Avvelenato! La tua avventura è finita. Vai al **39**.

152

Soddisfatta, la vecchia con l'occhio mormora una benedizione che riporta la tua MAGIA al punteggio iniziale. Le altre due, però, sono furibonde. Una ti morde, mentre l'altra graffia tuo fratello. Perdi 2 punti di FORTUNA e vai al **389**.

153

Il sentiero scende a valle, incrociando ogni tanto un piccolo torrente. Raggiungi un incrocio da cui partono un paio di sentieri di capre. Continui diritto (vai al **307**) o giri a sinistra (vai al **342**)?

154

Hai quasi raggiunto la casetta, ma perdi la presa e precipiti. Se non vuoi romperti il collo devi formulare un Incantesimo che blocchi la tua caduta e ti trasporti davanti al Folletto: perdi 3 punti di MAGIA. Vai al **476**.

155

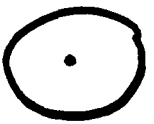
Dì a Clovis di andare al **473**, poi vai anche tu a quel paragrafo.

156

Sei in un'alta torre, chiusa da una cupola traslucida, con la parete interna percorsa da una lunga scala a chiocciola. Alle tue spalle compare il Genio; sta gridando e ti scaglia contro una freccia magica che ti si conficca nella schiena: perdi 2 punti di ENERGIA. Nella parete vicina vedi una finestra e un'apertura buia. Voli attraverso la finestra (vai al **229**) o passi attraverso l'apertura (vai al **280**)?

157

L'uomo sembra soddisfatto. Si abbassa e disegna nella polvere un simbolo:



Sei un Mago, e quindi riconosci il segno magico del sole. Gli dici che hai riconosciuto il simbolo (vai al **215**), o rispondi disegnando anche tu un segno magico (quello della luna, ad esempio) per dimostrare la tua conoscenza del soprannaturale (vai al **328**)?

158

I Tritoni riflettono un momento, poi replicano: «Allora devi sottoporti alla prova del Guardiano. Entra in quell'apertura e rispondi prontamente alle domande che ti verranno fatte». Ti indicano una galleria ben scavata, che scende sempre più nella scogliera. Vai al **410**.

159

Dì a Clovis di andare al **159**. L'Incantesimo ha un effetto immediato: gorgogliando la terra si apre, e tutti gli oggetti rubati compaiono ai vostri piedi. Decidi con Clovis se continuare il viaggio insieme (vai al **107**) o separati (vai al **446**).

160

Cammini cautamente lungo l'arcata. Improvvisamente il ponte cede, trascinandoti con sé verso la lava. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **355**. Se non lo sei, vai al **427**.

161

«Vi educherò con cura: sarete gli schiavi della regina». Vi volta le spalle e scompare sghignazzando nell'oscurità. Clovis si avvicina alle sbarre e tenta disperatamente di romperne una. Rimani a questo paragrafo finché l'altro giocatore non ti dirà dove andare.

162

Tocchi la fascia verde e subito ti sollevi nell'aria, poi scivoli lungo l'arcobaleno fino ad un sentiero che attraversa la foresta. Vai al **353**.

163

Vai al **23**.

164

Passi oltre l'Idra e la torre?
(1 punto di MAGIA) Vai al **34**.
Fai volare le chiavi dal collo del mostro alle tue mani?
(1 punto di MAGIA) Vai al **207**.
Trasformi l'Idra in qualcosa di meno pericoloso?
(3 punti di MAGIA) Vai al **331**.

Se l'Incantesimo non funziona, dovrai rubare le chiavi senza svegliare il mostro (vai al **305**) o superare il cancello senza farti sentire (vai al **431**).

165

Prosegui attraverso il fitto sottobosco. Vai al **293**.

166

Tieni la gemma tra le mani e la strofini recitando formule magiche, ma i pirati non ti lasciano molto tempo: salgono sul battello e ti catturano. Vai al **20**.

167

Ti inoltri in un paesaggio sempre più brullo. Arrivi in una valle stretta, ma il sentiero è bloccato da una pietraia fumante. Ormai hai fatto troppa strada, non vale la pena di tornare indietro. Mentre ti avvicini alla strana pietraia, vedi alcune buche nel terreno. In una di esse, su una sporgenza a pochi metri di profondità, c'è un oggetto metallico allungato. Scendi e te ne impossessi (vai al **102**) o lasci perdere e cerchi di attraversare la pietraia (vai al **205**)?

168

Crei un'illusione che ti moltiplichi, facendo credere ai diavoletti di essere una moltitudine?
(2 punti di MAGIA) Vai al **308**.
Addormenti i diavoletti?
(1 punto di MAGIA) Vai al **352**.
Li geli a mezz'aria?
(3 punti di MAGIA) Vai al **468**.

Se l'Incantesimo non funziona, vai all'**80**.

169

Tenta la Fortuna. Se sei fortunato, vai al **360**. Se non lo sei, vai al **444**.

170

Vi trovate in un breve corridoio. All'altra estremità c'è una porta socchiusa, da cui arrivano dei rumori di alacre attività, e al vostro fianco c'è una scala che sale. Decidi con Clovis se varcare la porta (vai al **481**) o salire la scala (vai al **12**).

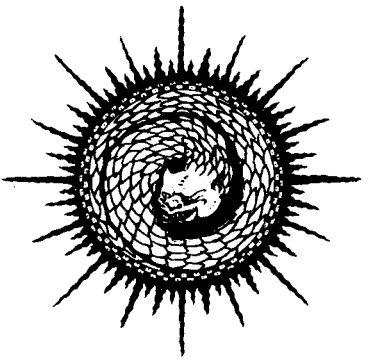
171

Il sentiero procede nella palude gorgogliante, e l'oscurità notturna ti rende il viaggio sempre più difficile. In cima ad una collinetta il sentiero si divide nuovamente, ma questa volta, alla tua destra, intravedi la luce lontana di una lanterna.

Prendi il sentiero di sinistra? Vai al **114**.
Quello di destra? Vai al **91**.
Abbandoni il sentiero e vai dritto verso la luce attraverso la palude? Vai al **140**.

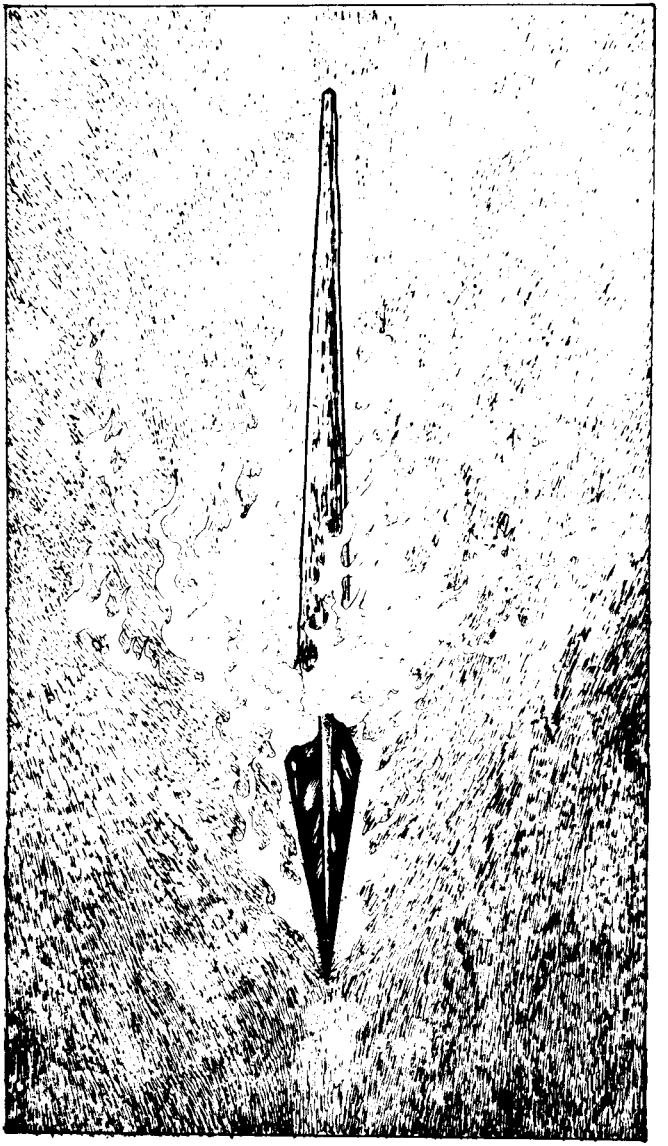
172

Liberi alla svelta i prigionieri. Dopo essersi un po' ripresi dal torpore dell'immobilità, i due uomini ti guidano fuori dalla caverna, alla luce del sole. Sei sull'altro lato della catena montuosa. I due ti ringraziano per averli liberati e ti consigliano di viaggiare per mare, ovunque tu stia andando, perché sei vicino al porto di Kalamdar; viaggiare a piedi in questa regione è molto pericoloso. Vai in direzione di Kalamdar (vai al **465**) o continui via terra (vai al **223**)?



173

Uscite dal deserto e raggiungete la riva rocciosa del Grande Oceano. Dopo un po' che camminate sulla scogliera, raggiungete un ponte. È uno stretto e lunghissimo ponte di corda, sospeso tra la scogliera ed un'isola che si intravede nella nebbia: l'Isola di Orcmoot! Decidi insieme a Clovis se attraversate insieme il ponte (vai al **29**), se Clovis lo attraversa per primo e tu per secondo (vai al **51**) o se tu lo attraversi per primo e Clovis per secondo (vai al **136**).



174

Nel bel mezzo della notte una fitta lancinante al fianco ti risveglia bruscamente. Apri gli occhi: un nemico minaccioso ti punta addosso una lancia di fiamme. Rotoli velocemente su un fianco, appena in tempo per evitare la lancia che si conficca nel letto, incendiandolo. Balzi in piedi ed afferri il bastone. Se vuoi, puoi usare un Incantesimo da Combattimento.

LANCIERE ABILITÀ 11 ENERGIA 4

Se vinci, vai al **49**.

175

Entri nella stanza e vai a sbattere contro una donna grassa, che sorride con aria sciocca. Sta galleggiando accanto ad un uomo barbuto, altrettanto grasso e con un viso arcigno. C'è anche un uomo magro e serio, con dei lunghi capelli. Lancia un dado. Se il risultato è:

1 o 2	Vai al **16**.
3 o 4	Vai al **40**.
5 o 6	Vai al **68**.

176

Cammini per molte ore nella galleria, svoltando, salendo, scendendo, fino a perdere del tutto l'orientamento. Raggiungi uno slargo da cui partono altre tre gallerie. Decidi di andare:

A sinistra?	Vai all' **82**.
A destra?	Vai al **278**.
Avanti dritto?	Vai al **413**.

177

Risali la collina, inseguito dal mostro. La corsa estenuante ti toglie il fiato, e il tuo avversario guadagna terreno. La sommità della collina è ancora lontana, ma lì vicino c'è un gruppo d'alberi. Continui la salita (vai al **262**) o ti arrampichi su un albero per tentare di sfuggire al tuo nemico (vai al **238**)?

178

Sei ferito da un colpo di balestra: perdi 1 punto di ENERGIA. Rimani a questo paragrafo finché l'altro giocatore non ti dirà dove andare.

179

Prima che tu riesca ad allontanarti, compare un'ombra grigia. Vedi un teschio, poi un corpo scheletrico, avvolto in laceri stracci, quindi l'orribile figura scoppia in una risata fragorosa: «Io sono la Morte che Aspetta; vi porto i vostri figli». Dagli stracci ondeggianti escono sei piccole figure incappucciate. Tre si avvicinano a Clovis, gli altri a te. «Scegliete! Guardate i vostri destini!» Quale bambino vuoi guardare:

Il primo?	Vai al **272**.
Il secondo?	Vai al **332**.
Il terzo?	Vai al **406**.

180

Dopo molti giorni di marcia, raggiungi un pozzo accanto ad una quercia secolare. È l'unico punto di riferimento, in questa pianura desolata. Mentre ti avvicini, vedi che il terreno è disseminato di cadaveri; inoltre un enorme gong di bronzo è appeso ad un ramo della quercia. C'è una scritta: «Suonami per la Prova». Suoni il gong (vai al **100**) o ti allontani da questa orrenda carneficina (vai al **344**)?

181

Continui il cammino verso il ponte e a un bel momento, passando sotto una quercia, alzi gli occhi e vedi una piccola, graziosa casetta sospesa. Seduto sulla soglia c'è un Folletto dei boschi con una coppa di idromele in mano. «Lothar» ti chiama, «so che stai cercando una Gemma Sacra di Gundobad. Vieni su e parliamone».

Sorpreso, ti avvicini al tronco. C'è una piccola apertura da cui sale una scala a chiocciola. Entri nell'albero e percorri le scale (vai al **92**), o ti arrampichi all'esterno del tronco (vai al **259**)?

182

«Sbagliato» ribatte la testa, con tono sprezzante. Comincia a gridare, mettendo in allarme l'accampamento. Afferri i fagotti e ritrovi tutte le cose rubate: riscrivile nel Foglio d'Avventura e vai all'**88**.

183

Tocchi la fascia rossa. Un impulso luminoso percorre l'arcobaleno e vi scaraventa al punto di partenza. Perdi 1 punto di ABILITÀ. Decidi insieme a Clovis quale colore scegliere adesso:

Verde	Vai al **162**.
Blu	Vai al **145**.
Violetto	Vai al **124**.

184

Il corridoio prosegue con numerose svolte. Dopo un'ennesima giravolta ti ritrovi in un ramo cieco.

Sulla parete di fondo si aprono: una porta, una finestra ed un'apertura irregolare. Dove guidi il tuo tappeto?

La porta	Vai al **260**.
La finestra	Vai al **229**.
L'apertura	Vai al **280**.

185

Dai all'AZIONE il valore 40. Aspetta qui finché l'altro giocatore non ti darà nuove istruzioni.

186

Vi inoltrate nel passaggio. Girato un angolo, vi trovate davanti ad un paio di Gremlin, armati di alabarde. I feroci esserini vi attaccano gridando, e non hai il tempo sufficiente per formulare un Incantesimo. Mettiti d'accordo con Clovis per affrontarli insieme, un Gremlin ciascuno.

1° GREMLIN	ABILITÀ 8	ENERGIA 4
2° GREMLIN	ABILITÀ 7	ENERGIA 4

Se li sconfiggi e Clovis è vivo, vai al **230**; se vinci, ma Clovis è morto, vai al **78**.

187

Prosegui senza troppe difficoltà attraverso la pietraia, saltando di sasso in sasso. All'improvviso, un'enorme Salamandra Vulcanica esce dalle acque fumanti e ti afferra una gamba. Se vuoi, puoi usare un Incantesimo da Combattimento.

SALAMANDRA	ABILITÀ 9	ENERGIA 8

Se la sconfiggi, vai al **77**.

188

Bevi un sorso e crolli a terra, semisvenuto. Dopo un lasso di tempo indefinibile, nella tua mente appare una nitida visione: il cerchio di pietre è circondato da alberi in fiamme. Guerrieri a cavallo spingono verso l'incendio il druido e i suoi compagni. L'aria risuona di grida di dolore. La visione scompare e perdi nuovamente i sensi. Vai al **499**.

189

Lasci la locanda e prendi un sentiero che va verso le montagne. Poco dopo raggiungi un bivio. Prendi il sentiero di sinistra (vai al **405**) o quello di destra (vai al **437**)?

190

Il ponte è lungo più di un miglio e, a giudicare dai sinistri rumori, regge a fatica il tuo peso. Sull'isola il ponte finisce ai piedi di una torre altissima. Il cancello della torre è socchiuso, e lì accanto c'è il cadavere di una mostruosa Idra a tre teste. Ti dirigi rapidamente all'entrata. Vai al **155**.

191

Fuggi volando a fior d'acqua. Giri qua e là per mezz'ora, ma non c'è segno di terraferma, quindi torni indietro e scopri che il vascello pirata è scomparso; il tuo veliero, invece, continua la sua rotta. Atterri sul ponte con enorme stupore del capitano e dell'equipaggio. Vai al **237**.

192

Minacci l'uomo al timone, ma i traghettatori ridono e ti spingono in acqua con i remi: in un lampo sei circondato dai velenosi pesci invisibili e trascinato a fondo. La tua avventura è finita. Vai al **39**.

193

Il sentiero attraversa la cupa palude finché raggiungi un bivio. Mentre rifletti sulla strada da prendere, senti una musica sommessa uscire dall'oscurità alla tua sinistra. Cosa fai:

Prendi il sentiero di sinistra?	Vai al **114**.
Quello di destra?	Vai al **91**.
Abbandoni il sentiero e attraversi la palude in direzione della musica?	Vai al **220**.

194

Cosa offri alla creatura?

La Conchiglia Sacra?	Vai al **385**.
Il Calice d'Oro?	Vai al **264**.
Qualche Frutto Bianco?	Vai al **445**.

Se non possiedi neanche una di queste cose, devi usare un Incantesimo: vai al **64**.

195

L'albero prende fuoco: i rami si contorcono sfrigolando e il Folletto fugge in preda al panico. Ma sfortunatamente il tronco non lascia la presa, e bruci anche tu insieme all'albero. La tua avventura è finita. Vai al **39**.

196

Dì a Clovis di andare al **196**, poi rimani qui finché l'altro giocatore non ti dirà dove andare.

197

Il mostro espira una foschia bianca ed avvolgente. Appena vieni toccato dal vapore glaciale le tue gam-

be si bloccano, e il tuo nemico scende verso di te, esultante. In questa battaglia, il vapore paralizzante riduce la tua ABILITÀ di 3 punti.

CREATURA ABILITÀ 10 ENERGIA 6

Se la sconfiggi, vai al **489**.

198

Dì a Clovis di andare al **198**. L'Incantesimo genera una tremenda confusione: la terra si squarcia, scoprendo i cunicoli dei Trottoli, e le creature, in preda al panico, scappano in tutte le direzioni. Recuperi tutti gli oggetti rubati. Decidi insieme a Clovis se continuate a viaggiare insieme (vai al **107**) o separati (vai al **446**).

199

Dai all'AZIONE il valore 23 ed aspetta qui finché lo STATO non cambia. Se prende il valore 1 o 2, vai al **242**; se cambia a 3, vai al **287**.

200

Dì all'altro giocatore di andare al **366**. Poi vai al **366** anche tu.

201

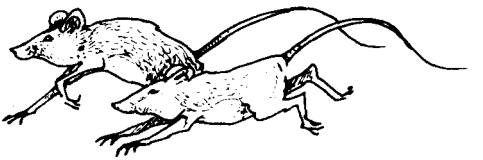
Al tuo tocco, i tre colori si mescolano con un accecante bagliore e si cristallizzano in una piccola folgore metallica, leggera come una piuma. Soddisfatto, Electron ti dichiara libero e ti consiglia di attraversare velocemente le colline. Vuoi chiedergli a cosa serve la piccola folgore (vai al **314**), oppure la metti in tasca e riprendi il viaggio (vai al **395**)?

202

Esplori la stanza, e in una delle pareti trovi una nicchia che contiene diversi bozzoli setosi. Decidi insieme a Clovis se squarciare uno dei bozzoli (vai al **38**) o srotolare un po' di seta (vai al **106**).

203

Il sentiero prosegue tortuoso fino ad un altro bivio. Il sentiero di destra sale ripido, mentre quello di sinistra scende profondo nella roccia. Prendi quello a sinistra (vai al **413**) o quello a destra (vai al **396**)?



204

Appena tocchi l'arcobaleno, il mondo esterno scompare, sostituito da quattro fasce colorate che scintillano ondeggiando verso il cielo. Sei dentro l'arcobaleno! Decidi con Clovis quale colore toccare:

Il rosso?	Vai al **183**.
Il verde?	Vai al **162**.
Il blu?	Vai al **145**.
Il violetto?	Vai al **124**.

205

La pietraia è fumante a causa di uno strato d'acqua, apparentemente poco profondo, che sommerge la base dei sassi. Per attraversarla:

La guadi?	Vai al **123**.
Cammini sopra i sassi?	Vai al **187**.
Usi un Incantesimo?	Vai al **309**.

206

L'Incantesimo blocca i movimenti dell'albero, ma non allenta la stretta. Intrappolato nella quercia dall'inganno di un Folletto, aspetti una lenta e dolorosa morte: la tua avventura è finita. Vai al **39**.

207

La chiave si solleva lentamente, ma la catena si impiglia nel muso dell'Idra. Apre un occhio, poi un altro: in pochi secondi, tre paia d'occhi ti fissano minacciosi. L'Idra si alza, dovrai combattere. Vai al **487**.

208

Sei in una vasta sala: le pareti ed il soffitto sono interamente decorati con simboli magici e immagini dei Signori degli Inferi. Sorvoli rapido la stanza. Ci sono due uscite: una porta chiusa da tende di velluto nero e un'apertura nel soffitto. Esci dalla porta (vai al **260**) o voli via attraverso il soffitto (vai al **280**)?

209

Ci sono due sentieri, e scompaiono entrambi nella fitta foresta che fiancheggia la riva settentrionale del lago. Prendi quello di sinistra (vai al **432**) o quello di destra (vai al **340**)?

210

Incontri una carovana di schiavi, una lunga fila di uomini incatenati che arranca dietro la ricca portantina del mercante. Cosa vuoi fare?

Lasci passare la carovana?	Vai al **30**.
Chiedi al mercante di catturare Clovis?	Vai all' **87**.
Tenti di liberare gli schiavi?	Vai al **370**.

RIP

211

Con l'ipnosi fai credere
al capo che sei un amico?
(2 punti di MAGIA) Vai al **341**.
Metti la stanza sottosopra?
(3 punti di MAGIA) Vai al **375**.
Ti rendi invisibile?
(1 punto di MAGIA) Vai al **412**.

Se l'Incantesimo non funziona, devi combattere (vai al **46**) oppure, se non l'hai già fatto, offri un tributo al capo Coboldo (vai al **141**).

212

Trovi Clovis che ti sta aspettando sul sentiero per lo Scamder, e vi avvicinate al ponte. Un grosso Troll verdastro esce da una capanna lì vicino e vi chiede un pedaggio di 2 pezzi d'oro ciascuno. Decidi insieme a Clovis se pagare il pedaggio - se avete l'oro necessario - (vai al **371**), o combattere il Troll (vai al **345**).

213

Ritornate nel corridoio e salite le scale. Vai al **12**.

214

Lasciata la foresta, il sentiero attraversa una pianura arida e deserta e sbocca in una strada. Dopo un giorno di viaggio raggiungete un crocevia; vicino al bordo della strada ci sono delle forche, da cui pendono i cadaveri di due impiccati. Ai loro piedi vedi due fosse, scavate da poco e ricoperte in fretta e furia con delle assi. Decidi con Clovis se ispezionate le forche (vai al **236**) o le fosse (vai al **357**).

215

Vai al **101**.

216

L'intero stormo precipita nel lago e annega. Vai al **273**.

217

Dai all'AZIONE il valore 29 ed aspetta qui finché lo STATO non cambia. Se prende il valore 1 o 10, vai al **37**; se cambia a 9, vai al **493**.

218

Il corridoio di destra sbuca in un'ampia caverna calda. Sei sull'orlo di un crepaccio in fondo al quale scorre un lento fiume di lava incandescente. Un arco naturale di roccia attraversa l'abisso. Costeggi la parete della caverna (vai al **99**) o attraversi il ponte di roccia (vai al **160**)?

219

La sbarra cede, aprendo un varco sufficiente per fuggire. Lo sforzo però ha sfibrato tuo fratello, che cade a terra ansimante. Lo aiuti a rialzarsi e fuggite fuori dalla gabbia. Ad una certa distanza, sulla vostra sinistra, vedete una luce intensa. Decidi insieme a Clovis se vi avvicinate alla fonte luminosa (vai al **354**) o andate in direzione opposta (vai al **428**).

220

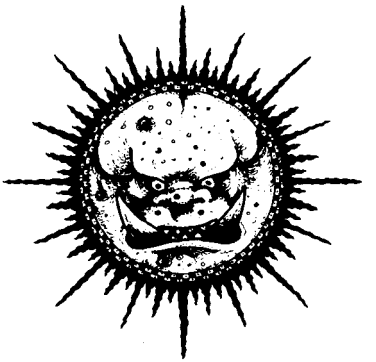
L'oscurità ti fa finire lungo disteso nelle sabbie mobili. Lotti disperatamente per restare a galla: lancia un dado e sottrai il risultato dalla tua ENERGIA. Se sei ancora vivo, riesci a salvarti e trovi un nuovo sentiero, ma non senti più la musica. Vai al **114**.

221

Il Roc, a corto di munizioni e di equipaggio, si gira e scompare in fretta all'orizzonte. Controlli i corpi dei due guerrieri: uno indossa un mantello nero, l'altro un piccolo elmetto d'argento. Decidi insieme a Clovis come dividervi questi oggetti, poi rimettetevi in cammino. Vai al **173**.

222

L'Incantesimo trasforma i possenti rami in fragili fuscelli. Vai al **5**.



223

Oltrepassi via terra il porto di Kalamdar e arrivi sulle sponde di un grande lago circondato da colline. Mentre cammini lungo la riva, vedi un grosso stormo di uccelli: attraversano velocemente il lago verso di te e i loro becchi affilati scintillano al sole.

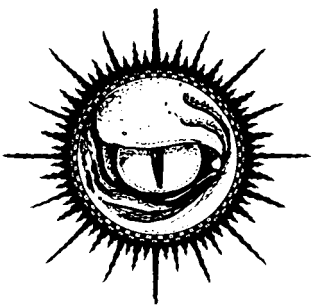
Usi un oggetto che hai nel sacco per evitare gli uccelli? Vai al **419**.
Usi un Incantesimo? Vai al **441**.
Attendi immobile, pronto a combattere? Vai al **479**.

224

Percorrendo il sentiero vi imbattete in un uomo dall'aspetto burbero: una benda di cuoio gli copre un occhio, ed è seduto ad un piccolo tavolo circondato da sgherri bene armati. Alcuni contadini stanno appoggiando dell'argento sul tavolo. L'uomo lo afferra e lo divide: «Uno per te, diciannove per me». Appena vi vede, scosta i contadini e dice: «Sono l'Esattore Imperiale. Dovete pagarmi una tassa di transito: 5 pezzi d'oro a testa». Hai denaro a sufficienza? Se sì, vai al **458**; altrimenti vai al **304**.

225

Stanno arrivando altri Trottoli. Tornate indietro fino al bivio e prendete l'altro passaggio. Vai al **343**.



226

Cambia l'AZIONE a 26 e rimani qui finché lo STATO non prende il valore 1, 4 o 5; poi vai al **165**.

227

Arrivi alla città di Kalamdar e ti rechi subito al porto, dove trovi un passaggio su una lenta nave mercantile: la sua rotta sfiora l'isola di Orcmoot. Dopo sei giorni di viaggio, siete attaccati da una nave pira-

ta. Il capitano si arrende senza opporre resistenza: cede il carico e i passeggeri in cambio della propria libertà e del vascello. Ti lasci catturare dai pirati (vai al **20**), o tenti una resistenza (vai al **443**)?

228

Bevi un sorso e cadi a terra semisvenuto. Sei immerso in un'oscurità senza fine, dove il tempo scorre lentissimo. Quando le tenebre si diradano, nella tua mente si forma una visione chiarissima. Vedi la tua mano che affonda in una fiamma gialla e afferra una gemma di un colore verde intenso. Un coro di voci esultanti grida: «Urrà per Lothar, Re di Gundobad! Lunga vita al Re!» La visione scompare e ripiombi nell'oscurità. Vai al **499**.

229

Oltrepassi la finestra e vieni catturato da due guardie del Genio: ti avevano visto arrivare e si erano nascoste ai lati dell'apertura. Il Genio, decisamente di cattivo umore, non perde tempo e ti uccide. La tua avventura è finita. Vai al **39**.

230

Il rumore della lotta ha diffuso l'allarme: sentite un rapido rumore di passi di fronte a voi, forse altri Gremlin. Su un lato, vicino ad uno scivolo, ci sono parecchi barili; decidi insieme a Clovis se vi nascondete dentro i barili (vai al **350**) o ritornate sui vostri passi e risalite le scale (vai al **306**).

231

Abbandoni il sentiero e avanzi faticosamente verso la luce. Inciampi e scivoli in una fossa, piena di velenoso gas palustre, che ti procura dolori atroci: lancia

un dado e sottrai il risultato dalla tua ENERGIA. Se sei ancora vivo, riesci a metterti in salvo: risali e attraversi i canneti, raggiungendo un altro sentiero. Vai al **276**.

232

«Sarai esaudito». Alza una mano e la stanza svanisce. Sei in una pianura desolata, sotto un sole cocente. Ai tuoi piedi c'è la conchiglia e a lato vedi un sottile diadema a forma di serpente a due teste. Raccogli tutto e ti metti in cammino. Vai al **344**.

233

La Fata scompare ridendo e si porta via la luce. Adesso procedi lentamente, inciampando nell'oscurità. Ritrovi il sentiero e scopri che tutti i tuoi pezzi d'oro sono scomparsi: cancellali dal Foglio d'Avventura. Ad ogni modo, le Fate hanno guarito tutte le tue ferite. Riporta la tua ENERGIA al valore iniziale e vai al **340**.

234

Sposti il corpo del ratto ed entri nella sua tana piena d'ossa. Frugando tra la paglia, trovi uno scudo finemente lavorato. A te non serve, ma farebbe comodo a Clovis. Porti lo scudo a tuo fratello (vai al **422**) o lo lasci dov'è (vai al **365**)?

235

Il corridoio di destra sbuca in un'ampia caverna calda; davanti a te c'è un profondo crepaccio attraversato da un ponte naturale di roccia, e sul fondo scorre un fiume di lava incandescente. Se hai l'Occhio di Gatto, vai al **334**; altrimenti vai al **313**.

236

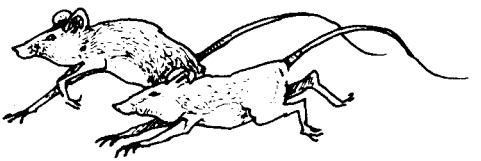
Gli impiccati hanno la fronte marchiata con il segno degli assassini; del resto attorno alle forche non c'è nulla d'interessante. Decidi insieme a Clovis: se non l'avete già fatto potete ispezionare le fosse (vai al **357**), oppure vi rimettete in cammino (vai al **179**).

237

Adesso hai una cabina tutta per te. Ma nel cuore della notte un gruppo di marinai entra nella stanza e ti aggredisce: pensano che tu sia un ricco Mago ed hanno deciso di toglierti tutto, forse anche la vita. Se vuoi puoi usare un Incantesimo da Combattimento.

1° MARINAIO	ABILITÀ 7	ENERGIA 6
2° MARINAIO	ABILITÀ 6	ENERGIA 4
3° MARINAIO	ABILITÀ 6	ENERGIA 4

Se li sconfiggi, vai al **28**.



238

Ti arrampichi agilmente sul tronco dell'albero, ma il mostro grida esultante; sei in trappola! Afferra il tronco e lo sradica senza fatica, facendoti cadere malamente a terra: lancia un dado e sottrai il risultato dalla tua ENERGIA. La creatura balza avanti, pronta ad ucciderti.

CREATURA	ABILITÀ 10	ENERGIA 6

Se vinci, vai al **489**.

239

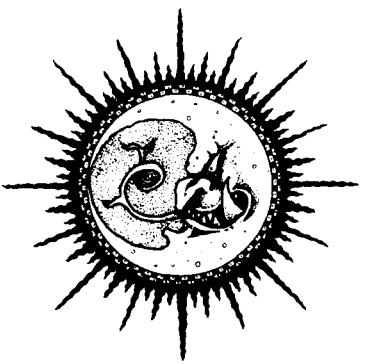
Vai al **321**.

240

Ti fai vedere dai Lepricani ed offri loro la bottiglia di vino. Per nulla sorpresi, accettano l'offerta e tracannano rapidamente il vino; così, dopo qualche secondo, sono completamente ubriachi ed insistono per farvi dare un'occhiata all'arcobaleno. Vai al **204**.

241

Procedete verso nord sul dorso del Roc, e dopo un'ora una delle guardie avvista un secondo uccello che si avvicina rapido. Porta una bandiera scarlatta: è l'acerrimo nemico del vostro capitano! Aspetta qui finché l'altro giocatore non ti dirà dove andare.



242

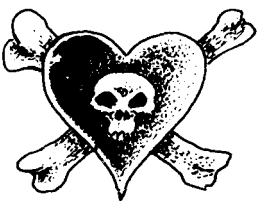
«No» dice Clovis, «voglio andare da solo. Ci ritroviamo tra un paio di giorni al ponte sullo Scamder». Vai al **325**.

243

Entri in una sala affollata: decine e decine di persone in trance galleggiano nell'aria con le gambe incrociate nella posizione del loto. Sulla parete opposta intravedi una massiccia porta di ferro. Ti fai strada tra i meditatori sospesi e vai verso la porta (vai al **175**) o ne svegli uno (vai al **110**)?

244

«Sbagliato». La testa ti lancia un'occhiata sprezzante e lancia un urlo, mettendo in allarme l'accampamento. Afferri i fagotti e ritrovi tutti gli oggetti rubati e le armi: riscrivili nel Foglio d'Avventura e vai all'**88**.



245

Dai 6 pezzi d'oro ai traghettatori (toglili dal Foglio d'Avventura) ed inizi la traversata. A metà strada, gli uomini fermano il battello e ti chiedono altri due pezzi d'oro: se non li paghi ti riporteranno al punto di partenza.

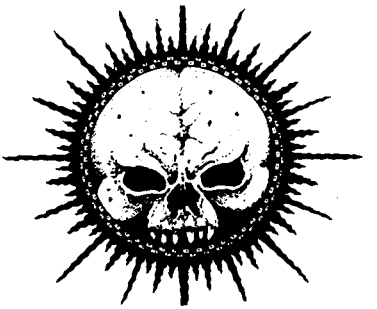
Li paghi?	Vai al **109**.
Ti impossessi della barca?	Vai al **192**.
Ti tuffi e attraversi il lago a nuoto?	Vai al **151**.

246

Se hai ucciso l'Idra, o l'hai trasformata, vai al **416**; altrimenti vai al **115**.

247

Soddisfatta, la vecchia con il dente formula una benedizione: aggiungi 1 punto alla tua ABILITÀ. Le altre due, furibonde, balzano in piedi: quella con l'artiglio graffia Clovis. Dall'occhio dell'altra esce un malefico raggio che ti colpisce: lancia un dado e sottrai il risultato dalla tua MAGIA. Vai al **389**.

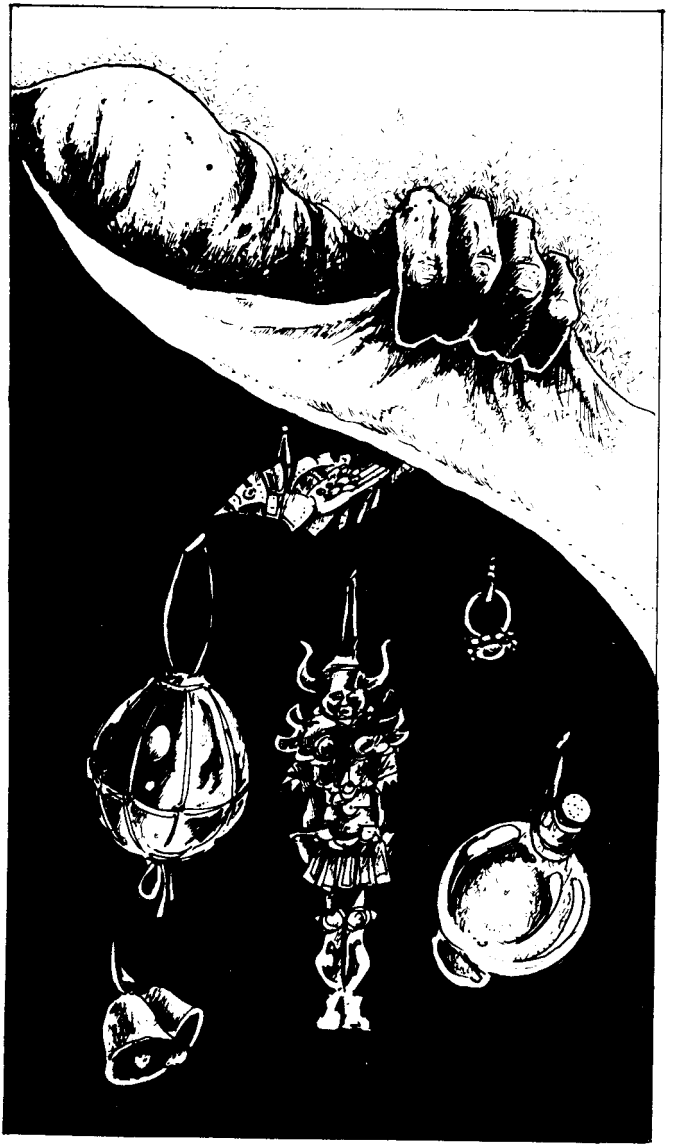


248

Il chiavistello esplode e ferisce Clovis alle mani; comunque nello scrigno trovate una bottiglia di vino e 8 pezzi d'oro. Decidi con Clovis come dividere questi oggetti tra voi, poi uscite dalla casa del Troll ed attraversate il ponte. Vai al **418**.

249

Ad un tratto una sentinella della carovana sbuca da un cespuglio, scaglia un paio di bolas e vi blocca mani e piedi. Cadendo a terra, sbatti la testa contro un sasso e svieni. Aspetta qui finché l'altro giocatore non ti darà altre istruzioni.



250

Ghignando, solleva una falda del mantello e vi mostra alcuni piccoli oggetti. «Costano 2 pezzi d'oro ciascuno» dice indicando la merce. Decidi insieme a Clovis cosa comperare (attenzione: c'è un solo esemplare per ogni oggetto. Non potete acquistare la stessa cosa).

Statuetta di giada
Sfera di cristallo
Anello
Uccello meccanico
Campanelli di rame
Bottiglietta tappata

Quando avete completato i vostri acquisti, vai al **323**.

251

Attraversi la radura e ti fermi vicino al cerchio di pietre. Uno degli uomini si avvicina: sotto il pesante cappuccio distingui a malapena il volto serio. Solleva un braccio e protende la mano con il palmo verso l'alto. Gli altri vi osservano con distacco. Imiti il gesto dell'uomo (vai al **157**), o lo saluti a voce (vai al **101**)?

252

Il sentiero disegna un ampio arco nella palude. L'aria è avvelenata da gas nocivi che ti stordiscono (perdi 1 punto di ENERGIA), poi il sentiero si divide: prendi quello a sinistra (vai al **33**) o quello a destra (vai al **54**)?

253

Prendi l'uccello meccanico dal sacco e lo lanci in aria: quello si dirige verso lo stormo, e i veri uccelli osservano sbalorditi questo cugino artificiale scostandosi per farlo passare. Il trucco è fallito, lo stormo si lancia nuovamente verso di te. Formuli un Incantesimo (vai al **441**) o ti prepari a combattere (vai al **479**)?

254

Perquisisci i corpi e trovi 5 pezzi d'oro. Il danno che hai subito è temporaneo: recuperi metà dei punti di ENERGIA persi durante il combattimento. Prosegui da solo (vai al **42**) o vai incontro a Clovis, al ponte sullo Scamder (vai al **181**)?

255

Clovis apre la scatola, ma subito numerosi serpenti si avvinghiano al suo braccio e lo mordono. Se li scrolla di dosso a fatica e li rinchiude nella scatola. Vai al **373**.

256

Il capo esamina la statuetta con approvazione. Evidentemente sei ricco, quindi decide di ucciderti per impossessarsi dei tuoi averi. Hai due vie d'uscita: combatti (vai al **46**) o - se non l'hai già fatto - formuli un Incantesimo (vai al **211**).

257

La foresta si trasforma lentamente in una palude. Il sentiero però rimane sicuro e asciutto. A tarda sera non hai ancora trovato un luogo dove accamparti, e il sentiero si biforca ancora: vai a sinistra (vai al **33**) o a destra (vai al **54**)?

258

«Allora sei un barbaro sciocco, e come tale devi morire». Sollevano i tridenti e balzano verso di te; se vuoi, puoi usare un Incantesimo da Combattimento.

1° TRITONE	ABILITÀ 9	ENERGIA 6
2° TRITONE	ABILITÀ 7	ENERGIA 6

Se vinci, vai al **336**.

259

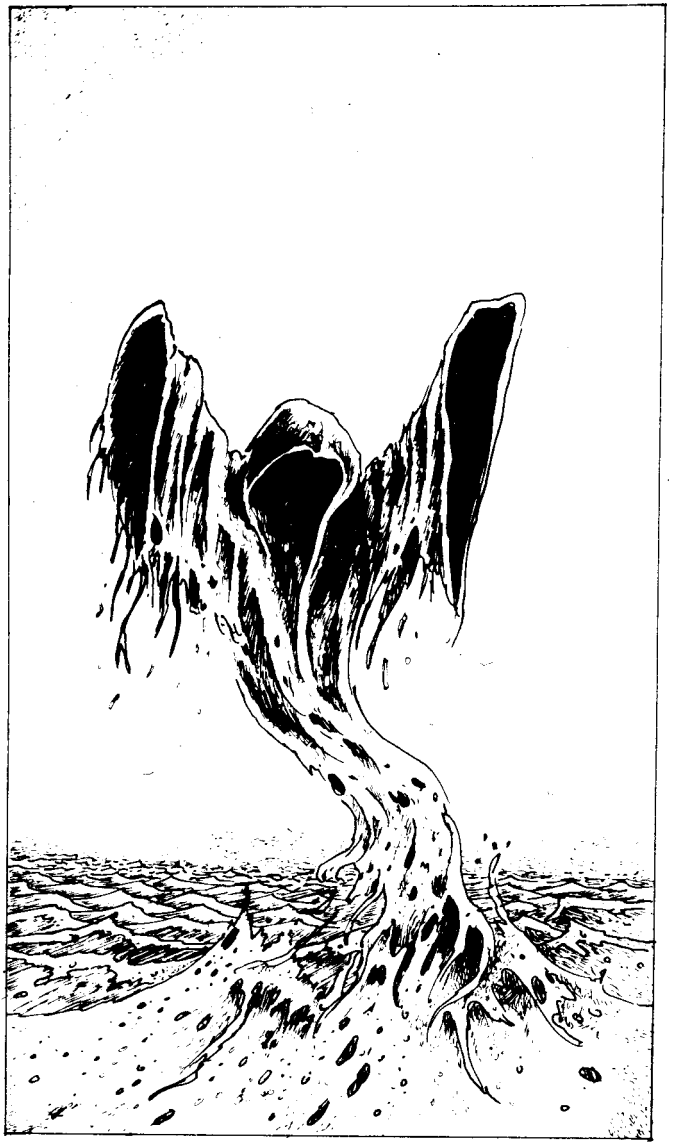
Ti aggrappi al tronco ed inizi la salita. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **476**. Se non sei fortunato, vai al **154**.

260

Sei in una cripta dal soffitto basso. Lungo le pareti ci sono numerose nicchie, piene di lucide bare. Il Genio balza fuori da un'apertura di fronte a te e scaglia un pugno di scintille magiche: ti senti trafiggere da un'infinità di frecce (perdi 2 punti di ENERGIA). Svolti velocemente in un passaggio laterale. Sei di fronte a due corridoi che vanno in direzioni opposte: prendi quello di sinistra (vai al **312**) o quello di destra (vai al **339**)?

261

Ritorni sui tuoi passi, sali le scale e ti ritrovi nel granaio della locanda. Da qui puoi uscire facilmente, e vai in direzione delle montagne. Dopo un po' il sentiero si biforca: giri a sinistra (vai al **405**) o a destra (vai al **437**)?



262

Raccogli le ultime forze e ti lanci verso la cima. Sei quasi arrivato, ma il mostro sopraggiunge e ti afferra per la gola: «Ora vediamo se sai essere coraggioso!» Ma in quell'istante il sole sbuca all'orizzonte, illuminandovi: il mostro si contorce gridando e svanisce nel nulla. Vai al **489**.

263

Scendi ancora e raccogli il secondo pezzo. È identico al primo, ma un'estremità è cava e filettata all'interno. *Tenta la Fortuna.* Se sei fortunato, vai al **19**. Se sei sfortunato, vai al **326**.

264

L'Incubo esamina attentamente il calice e lo getta a terra. «Questo non prova niente! È solo un vecchio ninnolo falso!» Vai al **404**.

265

All'improvviso Clovis si materializza davanti a te. Si guarda attorno confuso, poi scrolla le spalle: «Forza, andiamo!» Nuovamente insieme, proseguite lungo il sentiero. Vai al **173**.

266

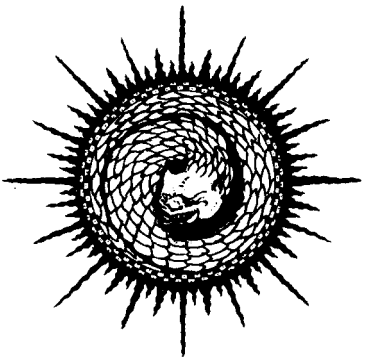
Uno spirito infernale esce dall'acqua ed attacca la nave pirata. Non riesci a vedere altro, perché i pirati inferociti ti scagliano contro un nugolo di frecce. La tua avventura è finita. Vai al **39**.

267

La eviti per un soffio. La corda ti insegue ancora per qualche metro, poi il mercante rinuncia e la richiama indietro. Vai al **453**.

268

Balzate fuori dai cespugli e vi lanciate addosso al Lepricano. Inutile: scompaiono entrambi insieme all'arcobaleno, lasciandosi dietro solo una risata. Avete anche perso tutti i vostri pezzi d'oro: cancellateli dal Foglio d'Avventura. Vai al **353**.



269

Sull'altro Roc ci sono due briganti che vi attaccano. Mettiti d'accordo con Clovis e combattete insieme, un brigante a testa. Se vuoi, puoi usare un Incantesimo da Combattimento.

1° BRIGANTE	ABILITÀ 9	ENERGIA 8
2° BRIGANTE	ABILITÀ 9	ENERGIA 8

Se li sconfiggi e Clovis è vivo, vai al **303**. Se vinci, ma Clovis è morto, vai al **17**.

270

Dì a Clovis di andare al **270**. Ti rendi invisibile e ti sposti di lato, mentre tuo fratello affronta da solo la falena gigante. Se viene ucciso, vai al **497**. Se sconfigge il mostro, vai al **202**.

271

Il sentiero taglia un pendio sassoso. Perdi l'equilibrio e rotoli a valle: perdi 1 punto di ENERGIA. Sei capitato su un nuovo sentiero: ti dirigi a sinistra (vai al **342**) o a destra (vai al **153**)?

272

Mentre fissi il suo volto, nella tua mente compare una visione: stai camminando su un ponte di roccia che attraversa un fiume di lava incandescente. Improvvisamente il ponte crolla e cadi nel fiume di lava. La visione finisce ed il bambino si ritrae. Vai al **496**.

273

Arrivi in un boschetto di alberi spinosi, ricoperti di fiori. Sotto gli alberi, seduto in mezzo ad un disgustoso sudiciume, c'è un folto gruppo di persone emaciate, con gli occhi vitrei. Ogni tanto uno di loro strappa un fiore e lo mastica lentamente. Hanno tutti un'aria molto felice. Vuoi dare un'occhiata agli alberi (vai al **358**) o ti avvicini al gruppo (vai al **382**)?

274

Prendi per mano la Fata e cominci a danzare vorticosamente, ma urti la ghirlanda della Fata, che cade sotto i tuoi piedi e si strappa. Immediatamente cala un gelido silenzio. La tua compagna di danze ti apostrofa duramente: «Sono la Regina di questo popolo. Distruggendo la corona, mi hai tolto il potere di proteggere le loro vite. Devi pagare». Così dicendo formula un incantesimo che ti priva di tutti i tuoi poteri magici: azzera i punti di MAGIA. Aiuti le Fate a rimediare il danno (vai al **45**) o le lasci e torni sul sentiero (vai al **340**)?

275

L'Incantesimo non ottiene alcun effetto. «Sciocco! Non è questa la forza di un re». Vai al **404**.

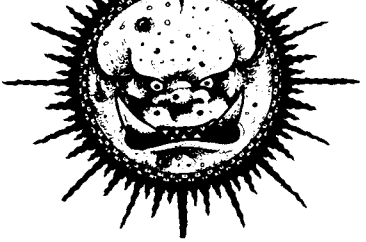
276

Raggiungi un silenzioso boschetto di salici, dove l'ampio fogliame sfiora la superficie delle pozze verdastre. In mezzo agli alberi il sentiero si divide nuovamente: alla tua destra, attraverso i rami, intravedi una calda luce invitante.

Prendi il sentiero di sinistra?	Vai al **33**.
Quello di destra?	Vai al **54**.
Lasci il sentiero e vai verso la luce?	Vai al **292**.

277

Il Troll prende i pezzi d'oro e ti lascia attraversare il ponte. Sull'altra sponda ci sono due sentieri, che conducono entrambi alla fitta foresta; prendi quello di sinistra (vai al **432**) o quello di destra (vai al **340**)?



278

Il passaggio penetra profondamente nella roccia, finché raggiungi un bivio. Prendi la galleria di sinistra (vai al **413**) o quella di destra (vai al **176**)?

279

Bevi un sorso e crolli a terra, in uno stato di semincoscienza. Dopo un tempo che ti sembra lunghissimo, nella tua mente si forma una visione: Clovis esce con aria trionfante da una scura montagna. Indossa una corona ornata di una gemma blu. Un coro di voci grida: «Clovis, Re di Gundobad!». Vedi anche te stesso, bloccato da tre pietre bianchissime ai piedi della montagna. La visione svanisce e perdi nuovamente coscienza. Vai al **499**.

280

Sei in un lungo corridoio pieno di porte chiuse. Avanzi ancora e ti trovi davanti ad una scelta: puoi passare sotto un arco aperto (vai al **359**) o continui lungo una svolta del corridoio (vai al **339**)?

281

Se possiedi gli oggetti qui sotto, scegli quello che useresti e vai al paragrafo indicato. Se non ne hai nessuno, o non vuoi usarli, devi usare un Incantesimo (vai al **356**).

La Folgore di Electron	Vai al **108**.
La Gemma Rossa	Vai al **166**.
Il Tappeto Volante	Vai al **191**.

282

Il mostro crolla al suolo e si trasforma in una Pietra del Potere. Raccogli la gemma scintillante (e segnala nel Foglio d'Avventura). Prosegui lungo la sponda e raggiungi un sentiero che conduce ad una stretta apertura. Entri (vai al **449**) o ti allontani (vai al **398**)?

283

Arrivi ad un altro bivio. Questa volta i passaggi sono uguali, ma da quello di sinistra esce un rumore metallico di armi che si avvicina. Decidi con Clovis se entrare nella galleria di sinistra (vai al **438**) o quella di destra (vai al **343**).

284

Ti raggomitoli sul pavimento e dormi. Al mattino vieni bruscamente svegliato da un paio di servi armati di alabarde. «Codardo! E saresti di stirpe reale? Hai rifiutato l'ospitalità di un re: pagherai l'affronto con la vita!», e abbassano le alabarde. Se vuoi, puoi usare un Incantesimo da Combattimento.

1° SERVO	ABILITÀ 10	ENERGIA 6
2° SERVO	ABILITÀ 8	ENERGIA 6

Se li sconfiggi, vai al **338**.

285

Balzate fuori dai cespugli, ma i Lepricani scompaiono ridendo e si portano via l'arcobaleno. È scomparso anche tutto il tuo oro ed un oggetto (cancellane uno a tua scelta dal Foglio d'Avventura). Vai al **353**.

286

Mentre aspettate il tramonto, due Uomini-Ramarro, guardie della carovana, sbucano fuori da un nascondiglio e vi attaccano. Mettiti d'accordo con Clovis e combattete insieme, un avversario a testa. Se vuoi, puoi usare un Incantesimo da Combattimento.

1° UOMO-RAMARRO	ABILITÀ 9	ENERGIA 8
2° UOMO-RAMARRO	ABILITÀ 9	ENERGIA 6

Se li batti, e Clovis è vivo, vai al **249**; se vinci, ma Clovis è morto, vai al **10**.

287

Percorrete una stretta strada che attraversa la foresta finché, il quarto giorno, incontrate un contadino impaurito: vi avverte che poco lontano c'è una capanna occupata da Orchi. Lasciate i cavalli e camminate fino alla capanna: le pareti di legno marcio sono ricoperte d'edera, la porta è mezza sfasciata e c'è una piccola finestra chiusa. Dal camino esce un filo di fumo. Decidi insieme a Clovis cosa fare:

Entrate insieme dalla porta? Vai al **486**.
Tu entri dalla porta e Clovis dalla finestra? Vai al **455**.
Clovis entra dalla porta mentre ti affacci dalla finestra e scagli un Incantesimo? Vai al **403**.

288

Entri in un sontuoso salone: la stanza è piena di ricchi tappeti orientali, narghilè, ospiti e cadaveri. L'attenzione degli ospiti è concentrata su un enorme Genio che si trastulla con un gruppo di prigionieri: ne sceglie uno, lo lascia scappare, ma prima che esca dalla stanza lo uccide. Sfrutti la distratta allegria generale e ti guardi intorno. Vicino a te c'è un tappeto coperto di bottiglie, sospeso a mezz'aria. Attacchi il Genio e liberi i prigionieri (vai al **409**)? Oppure salti sul tappeto - sperando che sia davvero un tappeto volante - e scappi portando con te quanti prigionieri puoi (vai al **474**)?

289

Clovis sbuca da un altro sentiero. Vi salutate e continuate il viaggio insieme. Vai al **25**.

290

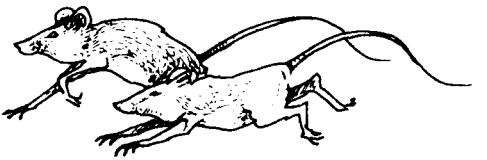
Muovi qualche passo, ma improvvisamente il pavimento cede e sprofondi in una voragine. *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **447**. Se sei sfortunato, vai al **414**.

291

Dopo parecchi giorni di viaggio, un Roc riappare all'orizzonte e vi raggiunge. Scendono due uomini armati, pronti ad attaccarvi. Discuti con Clovis e combattete insieme, un avversario a testa. Se vuoi, puoi usare un Incantesimo da Combattimento.

1° BRIGANTE	ABILITÀ 9	ENERGIA 8
2° BRIGANTE	ABILITÀ 9	ENERGIA 8

Se li sconfiggi e Clovis è vivo, vai al **221**. Se vinci, ma Clovis è morto, vai al **17**.



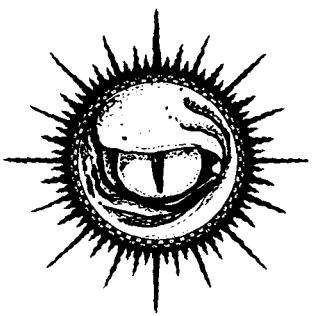
292

Avanzi a fatica in quel groviglio melmoso e finalmente raggiungi un'isola. C'è una graziosa casa di legno tra le querce; il proprietario, un vecchio gentile, esce, ti aiuta ad uscire dal fango e ti offre ospitalità. Dopo un buon pasto ed una bella dormita (recuperi 4 punti di ENERGIA), l'uomo ti accompagna in bar-

ca al limite della palude. Sei davanti ad un paesaggio collinoso, attraversato da diversi sentieri. Prendi un sentiero in salita (vai al **167**) o resti nella zona bassa delle colline (vai al **429**)?

293

Lo Scamder si allarga e forma un grande lago tranquillo, dove l'acqua è trasparente e molto bassa. Tre uomini in piedi accanto a due chiatte ti osservano distratti. Se vuoi continuare il viaggio, devi raggiungere la riva settentrionale del lago. Attraversi il lago a nuoto (vai al **151**) o ti avvicini agli uomini (vai al **13**)?



294

Avverti Clovis che sei stato ucciso. Se lo STATO è 16, dì a Clovis di andare al **51**; altrimenti, digli di andare al **473**. Vai al **39**.

295

Dì all'altro giocatore di andare al **295**. Tu sei sopraffatto dal grosso ratto: la tua avventura è finita. Vai al **39**.

296

Ti nascondi dietro ad un tronco e li osservi: a quanto pare, sono impegnati in qualche cerimonia religiosa. Ma improvvisamente una grossa cornacchia sorvola il tuo nascondiglio e gracchia: «Spia! Spia!» Uno degli uomini si volta e lancia un incantesimo che ti pietrifica: sei trascinato all'interno del cerchio di pietre e sacrificato agli dei. La tua avventura è finita. Vai al **39**.

297

Vai al **479**.

298

Il mercante sconfigge Clovis: anche l'ultima possibilità di salvezza è sfumata. Ora la carovana continua il viaggio verso terre lontane, dove trascorrerai una vita in schiavitù. La tua avventura è finita.

299

Offri il diadema al capo, che lo indossa visibilmente soddisfatto. Ma improvvisamente il serpente si anima e si avvolge attorno al collo del Coboldo, mordendolo. Poi scivola a terra e si trasforma in un drago a due teste, scatenando il panico fra i Coboldi. Vai al **93**.

300

Due grossi Facoceri, armati fino ai denti, ti vengono incontro: «Altro cibo per il padrone! Chissà che buona ricompensa ci darà». Se vuoi, puoi usare un Incantesimo da Combattimento.

1ª GUARDIA	ABILITÀ 7	ENERGIA 6
2ª GUARDIA	ABILITÀ 7	ENERGIA 6

Se li sconfiggi, entri nella villa (vai al **463**) o prosegui attraverso le colline (vai al **210**)?

301

Con un rumore secco la sbarra si scardina, e scivolate fuori dalla gabbia protetti dall'oscurità. C'è una sola luce che brilla, sulla vostra sinistra. Decidi insieme a Clovis se avvicinarvi alla luce (vai al **354**) o se andate in direzione opposta (vai al **428**).

302

Le Fate si avvicinano ridendo e cominciano a danzare un allegro girotondo. Una di loro lascia il circolo e vola leggera verso di te: ha una ghirlanda sulla testa. Tende una mano e ti invita a danzare. Accetti (vai al **274**) o rifiuti l'offerta (vai al **233**)?

303

Il tuo Roc riprende velocità e si dirige a nord, verso il Grande Oceano. Il capitano non vuole avvicinarsi troppo alla costa e vi lascia al confine del deserto. Vai al **173**.

304

«Benissimo» continua l'Esattore, «in tal caso prenderò tutto ciò che possedete». Il gruppo di canaglie alle sue spalle vi osserva minaccioso: tentare di ribellarsi

sarebbe una follia. Cancella tutti i pezzi d'oro dal Foglio d'Avventura. Se hai ancora il cavallo, cancella anche quello: l'Esattore se lo prende per arrotondare la cifra. Riprendete il viaggio a piedi. Decidi con Clovis se continuate insieme (vai al **383**) o se vi separate (vai al **318**).

305

Ti avvicini cauto all'Idra e le sfili lentamente la chiave dal collo. *Tenta la Fortuna.* Se sei fortunato, vai al **41**. Se sei sfortunato, vai al **388**.

306

Sbucate in un lungo corridoio spoglio e polveroso. Dopo qualche metro, una gigantesca falena piomba su Clovis e lo scaraventa a terra. Vuoi formulare un Incantesimo (vai al **397**) o preferisci affrontarla (vai al **480**)?

307

Prosegui lungo il sentiero, sempre più accidentato, e arrivi in una stretta gola. Il sentiero scompare, e vai avanti scavalcando degli enormi massi. Sfortunatamente scivoli e ti sloghi un polso (perdi 1 punto di ABILITÀ). Finalmente, raggiungi due sentieri. Giri a sinistra (vai al **495**) o prosegui dritto (vai al **342**)?

308

Il tuo Incantesimo fa vedere ai Diavoletti un grosso gruppo di uomini armati fino ai denti. Scappano via urlando, e tu vai al **133**.

309

Fai bollire l'acqua per farla evaporare? (1 punto di MAGIA) Vai al **374**.
La fai gelare? (3 punti di MAGIA) Vai al **434**.
Cammini sull'acqua? (2 punti di MAGIA) Vai al **484**.

Se l'Incantesimo fallisce, cammina sui sassi a fior d'acqua (vai al **187**).

310

L'Incantesimo è fallito. Attraversi il lago a nuoto (vai al **151**) o paghi i traghettatori (vai al **245**)?

311

Prendi il fiore, un po' esitante, lo mastichi e inghiotti il succo. Piano piano cominci a pensare alla tua missione, e la trovi assurda: che importanza ha la successione al trono? Mangi un altro fiore e ti siedi. In fondo questo posto non è brutto: il cielo ha un colore meraviglioso, non hai mai visto degli alberi tanto belli e tutto è così quieto... Sarà divertente restare qui! La tua avventura è finita. Vai al **39**.

312

Dal corridoio passi in un'ampia biblioteca. Uomini vecchi e polverosi, come i libri che custodiscono, ti guardano meravigliati. Voli basso sulle loro teste e vedi due finestre aperte ed una porta. Cosa scegli?

La finestra più vicina? Vai al **95**.
Quella più lontana? Vai al **392**.
La porta? Vai al **121**.

313

Sull'altro lato della caverna, oltre il fiume di lava, c'è Clovis! Decidi con l'altro giocatore se:

Attraversi il ponte di roccia.	Vai al **160**.
Clovis attraversa il ponte.	Vai al **55**.
Continuate ognuno per la propria strada.	Vai al **99**.

314

La Folgore - spiega Electron - annienta qualsiasi cosa contro cui viene lanciata. Potrai usarla in combattimento una volta soltanto: il nemico che affronterai con quest'arma verrà distrutto all'istante, per quanto grande sia la sua ENERGIA. Vai al **395**.

315

Uscite in fretta dal recinto. Ora siete nel cuore del campo delle Amazzoni: attraversate silenziosi la piazza del mercato, scivolando dietro ai banconi chiusi delle merci. Trovate una cesta di vimini, una grande scatola ed un Unicorno, chiuso in gabbia. L'Unicorno vi chiede piangendo di liberarlo. Decidi insieme a Clovis cosa fare:

Liberate l'Unicorno?	Vai al **147**.
Guardate nella cesta?	Vai al **32**.
Aprite la scatola?	Vai al **417**.

316

Se vuoi, puoi usare un Incantesimo da Combattimento.

TROLL	ABILITÀ 9	ENERGIA 10

Se vinci, vai al **411**.

317

Il capitano vuole alleggerire il Roc, così vi cala con una corda in mezzo al deserto. Da terra, guardate i due volatili finché spariscono all'orizzonte. Vai al **291**.

318

Entri da solo nella foresta, seguendo un sentiero a malapena visibile. A lato del sentiero la foresta si dirada ed intravedi un gruppo di colline: prosegui sul sentiero (vai al **257**) o ti dirigi verso le colline (vai al **167**)?

319

Formuli l'Incantesimo e ti tuffi. Resti vicino alla poppa della nave, in attesa che i pirati se ne vadano. Sfortunatamente il tuo tuffo ha destato un certo interesse: un enorme squalo grigio ha deciso di vedere se sei commestibile.

SQUALO ABILITÀ 10 ENERGIA 6

Se lo sconfiggi, vai al **384**.

320

L'albero si ferma e si allarga, così esci dal tronco e ti arrampichi verso la casa del Folletto. Vai al **476**.

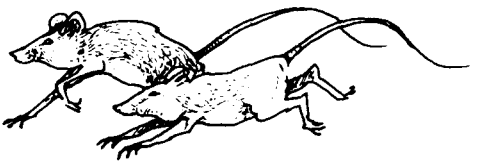
321

Il tuo Incantesimo scatena il panico nella carovana. Mercante, servi e schiavi non desiderano altro che superarti alla svelta, e in pochi minuti scompaiono dietro le colline. Vai al **453**.

322

Vi nascondete dietro ad un cespuglio e sbirciate: due Lepricani stanno discutendo animatamente vicino ad un arcobaleno. Decidi insieme a Clovis:

Tentate di catturare i Lepricani? Vai al **285**.
Provate a catturarne uno solo? Vai al **268**.
Se avete del vino, vi avvicinate amichevolmente e offrite loro la bottiglia? Vai al **240**.
Ignorate i Lepricani e correte verso l'arcobaleno? Vai al **204**.



323

Il vecchio vi augura una buona notte e vi promette nuove rivelazioni per il mattino successivo. Vi ritirate nelle stanze. Decidi insieme a Clovis: aspettate il mattino e parlate insieme al monaco (vai al **471**)? Oppure lo ignorate e ripartite subito per l'isola di Orcmoot, ciascuno per la propria strada (vai al **379**)?

324

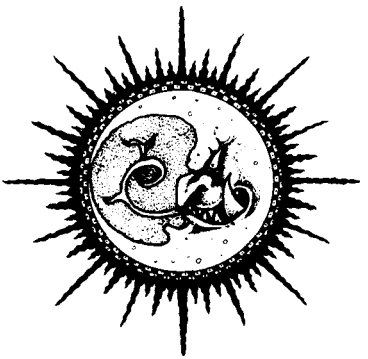
Offri la linfa al Coboldo, che osserva la bottiglia con diffidenza, legge l'etichetta e te la getta in faccia. «Uomo, tu mi insulti» sogghigna, poi ordina alle guardie: «Uccidetelo. Lo mangeremo a cena». Devi combattere (vai al **46**). Oppure, se non l'hai ancora fatto, puoi lanciare un Incantesimo (vai al **211**).

325

Saluti Clovis: «Tra tre giorni al ponte sullo Scamder!» e parti. Nei primi due giorni di viaggio non succede nulla d'interessante. La mattina del terzo giorno, al risveglio ti trovi di fronte a due orribili Giganti. «Ehi tu, fuori il denaro!» urlano agitando le mazze. Li affronti (vai al **363**) o cerchi di convincerli ad aiutarti contro Clovis (vai al **391**)?

326

Improvvisamente la buca si riempie di vapore. Dal fondo sgorga un getto d'acqua bollente che trascina fuori il tuo corpo bruciato, verso la pietraia. La tua avventura è finita. Vai al **39**.



327

«Sarai esaudito». Alza una mano e la stanza scompare. Ti ritrovi in una caverna enorme, sontuosamente arredata con tutte le comodità che un re può esigere. Guardi più attentamente e vedi che non c'è via d'uscita! In effetti, sei sano e salvo, con scorte inesauribili di viveri, ma imprigionato per sempre sottoterra! La tua avventura è finita. Vai al **39**.

328

L'uomo osserva il tuo disegno, cancella entrambi i simboli e si rialza. «Quale di questi due corpi celesti è il Re, e quale la Regina?» Cosa risponḍi: che il sole è Re e la luna è Regina (vai al **430**) oppure il contrario (vai al **452**)?

329

Dai all'AZIONE il valore 28 e rimani qui finché lo STATO non cambia.

Se lo STATO cambia a 1	Vai al **96**.
Se lo STATO cambia a 9	Vai al **142**.
Se lo STATO cambia a 10	Vai al **289**.

330

Un violento tremito scuote l'albero. Lancia tre dadi: se il risultato è superiore alla tua ENERGIA, vai al **126**; se è uguale o inferiore, vai al **5**.

331

Formula l'Incantesimo, poi *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **76**. Se non lo sei, vai al **364**.

332

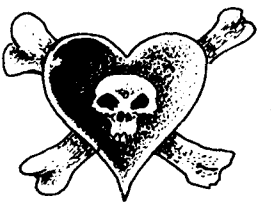
Il suo volto grigio lascia il posto ad una visione: Clovis sta aprendo un grande cesto di vimini, e dentro c'è un'orribile bestia, mezza uccello e mezza serpente. Il suo sguardo è così velenoso che vi incenerisce all'istante. La visione finisce ed il bambino indietreggia. Vai al **496**.

333

Apri la scatola, ma una mezza dozzina di serpentelli balzano fuori e ti mordono il braccio. Lancia un dado e sottrai il risultato dalla tua ENERGIA, poi vai al **373**.

334

Ricevi una rapida e convincente visione: l'arco crollerà sotto il tuo peso, se ci cammini sopra. Vai al **313**.



335

Il pipistrello apre gli occhi: il suo sguardo feroce e iniettato di sangue indebolisce la tua volontà. Perdi 4 punti di MAGIA. Ti allontani barcollando e fuggi via dal giardino. Vai al **288**.

336

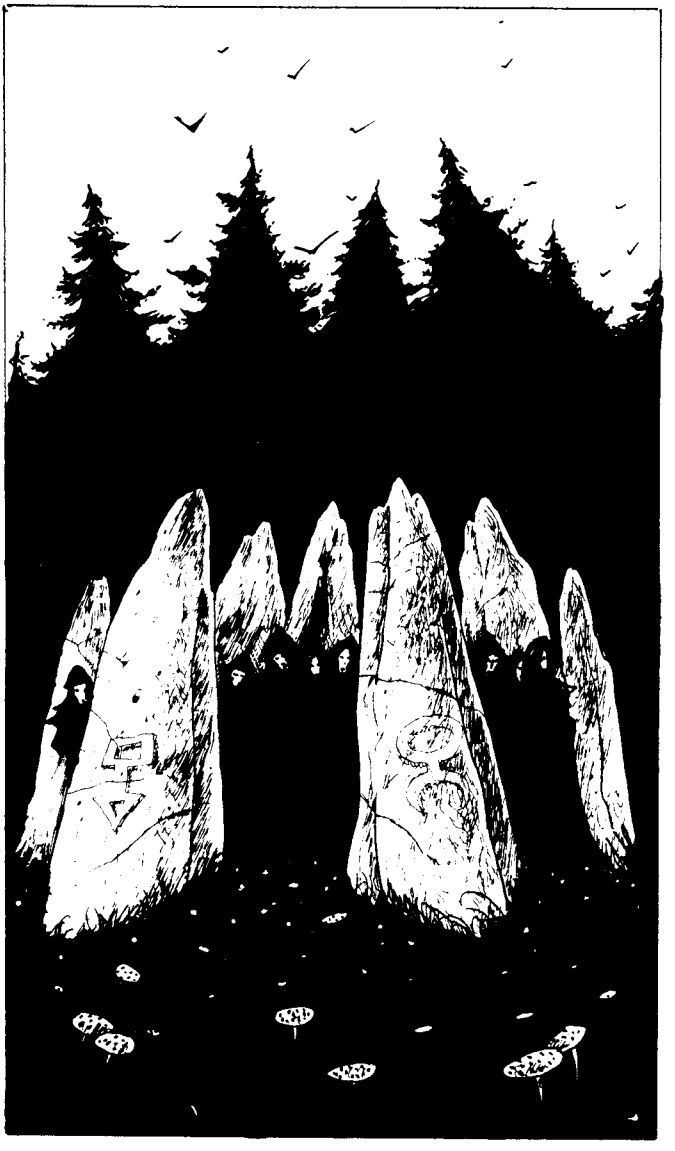
Esci dalla stanza e ti incammini lungo una galleria che penetra sempre più nella scogliera. Vai al **410**.

337

Arrivi nella tana della creatura. Il mostro, altissimo e pallido, balza in piedi e si lancia all'attacco.

CREATURA ABILITÀ 10 ENERGIA 6

Se vinci, vai all'**89**.



338

Fuggi dal lugubre castello e ti incammini nella landa desolata. Vai al **180**.

339

Il corridoio ti riporta al salone di partenza. Al tuo ingresso gli ospiti gridano spaventati e si nascondono sotto i tappeti. Quale delle tre uscite scegli:

La finestra?	Vai al **95**.
La porta grande?	Vai al **121**.
La porta piccola?	Vai al **135**.

340

Dopo quattro giorni di viaggio attraverso la foresta arrivi in una radura circolare. Al centro, all'interno di un cerchio di pietre, c'è un gruppo di uomini incappucciati. Rimani nascosto e li osservi (vai al **296**) o ti avvicini (vai al **251**)?

341

Il Coboldo ti guarda sorridendo: «Amico, cosa fai lì per terra? Forza, alzati ed attraversa tranquillo il mio regno». Gli altri però non gradiscono la trasformazione e sbottano: «Stupido! Non capisci che ti ha stregato?» Il Capo Coboldo si sveglia dall'ipnosi e ti fissa con odio. Puoi combattere (vai al **46**) oppure, se non l'hai già fatto, offri un tributo (vai al **141**).

342

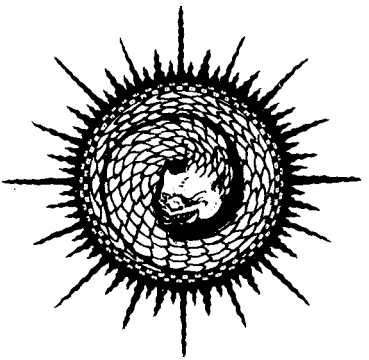
Il sentiero procede sinuoso in un fitto sottobosco, e perdi completamente l'orientamento; ma finalmente la vegetazione si dirada. Giri a destra (vai al **437**) o a sinistra (vai al **495**)?

343

La galleria di destra è bloccata quasi del tutto da una grossa radice. Potete procedere insieme, ma rischiate di rimanere incastrati. Decidi insieme a tuo fratello se tagliare la radice con la sua spada (vai al **98**) o se proseguire insieme (vai al **146**).

344

Cambia il valore dell'AZIONE a 35. Rimani fermo a questo paragrafo finché lo STATO non cambia. Se prende il valore 1, vai all'**86**; se cambia a 15, vai al **265**.



345

Se vuoi, puoi usare un Incantesimo da Combattimento. Mettiti d'accordo con Clovis e attaccate il Troll a turni alterni.

TROLL ABILITÀ 9 ENERGIA 10

Se lo batti, e Clovis è vivo, vai al **48**; se vinci, ma Clovis è morto, vai al **411**.

346

Un pomeriggio, dopo lunghi giorni di viaggio, vedi due enormi Roc che si fronteggiano in alto nel cielo. Portano entrambi sul dorso una guida umana e diversi soldati, che lanciano frecce al Roc degli avversari. Dopo qualche minuto, uno dei due uccelli abbandona il combattimento e scompare all'orizzonte. L'altro atterra dolcemente ed i soldati scivolano a terra. Un ufficiale, visibilmente preoccupato, vi saluta e vi offre un passaggio fino al limite del deserto, se sostituite per un po' gli uomini uccisi in combattimento. Decidi insieme a Clovis se accettate l'offerta (vai al **241**) o se rifiutate e proseguite a piedi (vai al **291**).

347

Il mercante prende una lunga fune d'argento e la lancia in aria: «Forza, Acchiappaschiavi! Catturalo!» La corda scatta in avanti e forma un cappio per intrappolarti. Durante il combattimento, lancia un dado prima di ogni scontro. Se il risultato è 6, vai al **466**. Se ottieni un altro numero, puoi continuare a combattere. Se vuoi, puoi usare un Incantesimo da Combattimento.

1° SERVO	ABILITÀ 8	ENERGIA 4
2° SERVO	ABILITÀ 7	ENERGIA 4
MERCANTE	ABILITÀ 6	ENERGIA 4

Se li sconfiggi, vai al **402**.

348

L'oste lancia un avvertimento a sua moglie, e assesta a Clovis un colpo di mannaia che lo fa cadere nel calderone. Con tuo fratello fuori gioco, i due concentrano l'attenzione su di te. Se vuoi, usa un Incantesimo da Combattimento.

OSTE	ABILITÀ 9	ENERGIA 6
MOGLIE	ABILITÀ 7	ENERGIA 4

Se vinci, vai al **261**.

349

Getti la gemma nel lago: e la pietra va a fondo scintillando. Gli uccelli, attirati dal bagliore, si tuffano nell'acqua e lottano ferocemente per impossessarsi della gemma, mentre tu riesci tranquillamente a fuggire. Vai al **273**.

350

Entrate nei barili appena in tempo: una ventina di Gremlin escono dal passaggio e si bloccano alla vista dei compagni morti. Guardi attraverso un foro del legno: i Gremlin litigano furiosamente. Il capo, furibondo per i due Gremlin uccisi, colpisce duramente le guardie. Una di esse viene sbattuta rudemente contro il tuo barile che cade sullo scivolo e rotola nel fiume: così Clovis resta solo, sul ponte fortificato. La corrente ti trascina per molte miglia, finché esci faticosamente dal barile e raggiungi la riva meridionale dello Scamder. Vai al **293**.

351

La vecchia con l'artiglio, felice, formula una benedizione che riporta la tua FORTUNA al valore iniziale. Le altre due, infuriate, vi aggrediscono: la vecchia

con l'occhio fulmina Clovis con un raggio, e quella con il dente ti morde ferocemente. Perdi 2 punti di ABILITÀ. Vai al **389**.

352

I Diavoletti non dormono mai, quindi sono immuni al tuo Incantesimo. Vai all'**80**.

353

Dopo lunghe ore di cammino nella foresta incontrate un Gigante a due teste. «Fermi!» gridano le teste; il Gigante vi blocca il passaggio con un'enorme clava: «Per passare, dovete dirmi quanti cervelli ho!» Decidi con Clovis la risposta.

Un cervello — Vai al **464**.
Due cervelli — Vai al **483**.

354

Vi avvicinate alla sorgente luminosa: qui c'è un gruppetto di Amazzoni, armate fino ai denti. Sorvegliano l'uscita del recinto e si scaldano accanto ad un fuoco. Decidi insieme a Clovis se tentare di superarle e guadagnare l'uscita (vai al **488**) o se cercare un'altra via di fuga (vai al **428**).

355

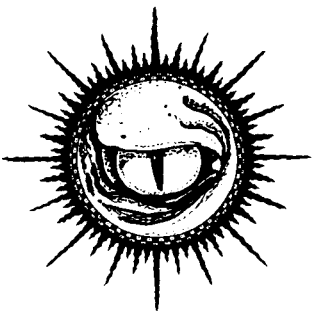
Cadi su un grosso blocco di basalto freddo che galleggia sul fiume di lava. Ai tuoi piedi, incastrata in una fessura, c'è un'altra Pietra del Potere (segnala sul Foglio d'Avventura). Con un salto raggiungi la riva fumante, dove c'è un sentiero che esce da una stretta apertura. Entri a dare un'occhiata (vai al **449**) o percorri il sentiero in direzione opposta (vai al **398**)?

RIT

356

Voli lontano dalle navi?
(3 punti di MAGIA) Vai al **191**.
Fai attaccare la nave pirata
da uno spirito infernale?
(1 punto di MAGIA) Vai al **266**.
Acquisti il potere di respirare
sott'acqua e ti tuffi?
(2 punti di MAGIA) Vai al **319**.

Se l'Incantesimo fallisce, devi arrenderti ai pirati (vai al **20**).



357

Ti avvicini alle fosse e scosti le assi di legno: in ognuna di esse c'è un cadavere. Due paia d'occhi si aprono lentamente, e due Zombi escono barcollando dalle fosse e vi aggrediscono. Mettiti d'accordo con Clovis: combattete insieme, uno Zombi ciascuno. Se vuoi, usa un Incantesimo da Combattimento.

1° ZOMBI	ABILITÀ 7	ENERGIA 10
2° ZOMBI	ABILITÀ 7	ENERGIA 10

Se li sconfiggi e Clovis è vivo, vai all'**11**; se Clovis è morto, vai al **63**.

358

Gli alberi, molto alti, sono ricoperti di fiori rosa delle dimensioni di un pugno. Ne assaggi uno (vai al **311**), o infili un po' di fiori nella bisaccia e riprendi il viaggio (vai al **451**)?

359

Attraversi la porta ed entri in una piccola stanza. Di fronte a te c'è il Genio: grida di rabbia e ti colpisce violentemente al viso, così perdi 2 punti di ENERGIA. Ci sono due porte da cui puoi fuggire. Esci da quella di sinistra (vai al **121**) o da quella di destra (vai al **135**)?

360

Dì a Clovis di andare al **360**. L'Incantesimo tramuta la falena in un piccolo topolino che si infila squittendo in una crepa del muro. Vai al **202**.

361

«Sciocco!» sibila l'Incubo agitando le enormi ali nere. «Un re non si abbassa ad usare stupidi trucchi». Vai al **404**.

362

Il Genio svanisce nell'aria dopo l'ultimo colpo, mentre gli ospiti, terrorizzati, fuggono dalla stanza in ogni direzione. Ora che hai sconfitto il potente avversario, ti senti pervadere da una strana sensazione di forza: d'ora in poi ti è concesso di usare due Incantesimi da Combattimento alla volta (naturalmente devi sottrarre dalla tua MAGIA il costo di entrambi). I prigionieri che hai liberato ti regalano un anello d'oro in segno di gratitudine: hanno scoperto

che questa era la fonte del potere del Genio. Sopra l'anello è incisa la cifra "8". Lasci la villa e prosegui attraverso le colline. Vai al **453**.

363

Getti indietro il mantello e tenti di formulare un Incantesimo. I Giganti, però, attaccano rapidamente. Sei costretto a difenderti con il bastone. Considera tutti i Giganti come un unico avversario.

GIGANTI ABILITÀ 9 ENERGIA 8

Se vieni sconfitto, vai al **122**. Se vinci, vai al **254**.

364

Qualcosa non ha funzionato: anziché diventare innocua, l'Idra ha triplicato le teste. La brusca trasformazione la risveglia, e si lancia rapidamente all'attacco. Se vuoi, usa un Incantesimo da Combattimento.

IDRA A 9 TESTE ABILITÀ 12 ENERGIA 12

Se il mostro ti uccide, vai al **294**. Se vinci, vai al **41**.

365

Dì all'altro giocatore di andare al **365**. Nella tana non c'è nient'altro, quindi raggiungi Clovis e insieme andate verso la porta. Rimani a questo paragrafo finché l'altro giocatore non ti dirà dove andare.

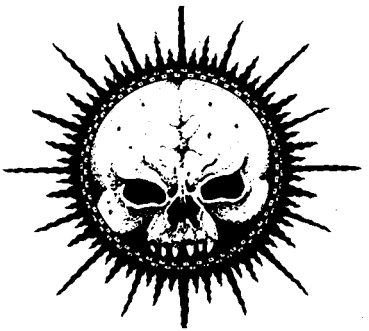
366

La zona arida si trasforma presto in un deserto di sabbia rossa, dove crescono soltanto pochi rovi. Un sottile filo di fumo sale da dietro una duna poco lontana: ti avvicini cauto, risali la china e guardi giù dall'altro lato. Nella piccola valle c'è Clovis, che sta preparando la cena! Nuovamente insieme, fate dei

piani per attraversare il deserto. C'è un sentiero ben segnato, ma molto tortuoso. Oppure potete attraversare direttamente il deserto, confidando nel vostro senso dell'orientamento. Decidi insieme a Clovis: prendete il sentiero (vai al **462**), oppure puntate dritti a nord attraverso le dune (vai al **401**).

367

Dai all'AZIONE il valore 27. Rimani fermo a questo paragrafo finché lo STATO non cambia: se prende il valore 1, vai al **2**; se cambia a 7, vai al **27**.



368

Vai verso la porta di destra ma non fai in tempo a raggiungerla: si apre di scatto ed esce Clovis, che stringe in mano con espressione trionfante una delle Sacre Gemme di Gundobad. Tuo fratello sarà il nuovo re.

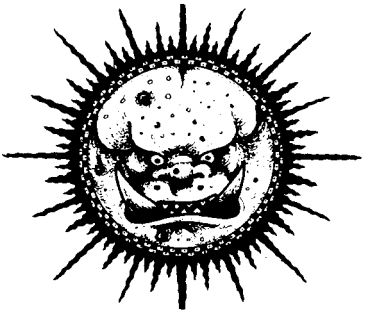
369

Terminato il carico, la nave abbandona il regno di Peleus facendo rotta verso l'Isola di Orcmoot. Durante la seconda notte di viaggio si scatena una gros-

sa tempesta, che scaraventa la nave contro gli scogli. Cadi in mare: riesci ad aggrapparti ad uno scoglio, ma la tua posizione è precaria. Lontano si intravede una scogliera, forse è la costa. Formuli un Incantesimo (2 punti di MAGIA) che permette di respirare sott'acqua e nuoti in quella direzione (vai al **137**)? Oppure aspetti che la bufera si calmi (vai al **56**)?

370

Il mercante indovina le tue intenzioni e manda contro di te i suoi servi. Due tipi robusti, armati di lunghi coltelli, si avvicinano con aria minacciosa. Vai al **347**.



371

Il Troll prende l'oro (cancella i 2 pezzi dal Foglio d'Avventura) e vi lascia attraversare il ponte. Vai al **418**.

372

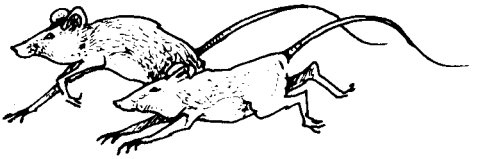
Dì a Clovis di andare al **372**. I paletti si restringono ma restano conficcati al suolo: non hai il tempo di pensare a qualcos'altro, e i Piranha vi raggiungono. In pochi istanti venite ridotti ad un mucchietto d'ossa, e la vostra avventura è finita.

373

Improvvisamente siete aggrediti da un grosso gruppo di Amazzoni, e nella confusione perdi di vista Clovis. Scappi attraverso i vicoli e raggiungi le colline; viaggi per molti giorni attraverso la distesa selvaggia che circonda il campo delle Amazzoni, finché ti imbatti in un sentiero. Dopo un po' incontri un paio di contadini e vieni a sapere che la strada procede verso nord per molte miglia e raggiunge il porto di Kalamdar. Decidi di andarci. Vai al **227**.

374

L'acqua bolle furiosamente, e grosse nuvole di vapore si sollevano ondeggiando. Il livello dell'acqua, però, non cala, quindi decidi di camminare sui sassi. Vai al **187**.



375

Il tuo Incantesimo sconvolge la stanza: il soffitto crolla, il pavimento si solleva e le pareti traballano. E i Coboldi cadono in preda al panico. Vai al **93**.

376

Apri il cancello e fuggi nella notte, lasciandoti alle spalle il corpo di Clovis. Avanzi faticosamente per lunghi giorni attraverso le terre selvagge che circondano il campo delle Amazzoni, e finalmente trovi un sentiero dove incontri un paio di contadini diffidenti. Dopo averti squadrato un po' ti informano che la strada conduce al porto di Kalamdar, molte miglia a nord. Vai al **227**.

377

Ti muovi attraverso gli alberi in direzione della musica, e dopo un centinaio di metri raggiungi il bordo di una piccola radura. Vedi alcune decine di Fate che cantano e danzano tenendosi per mano. Le piccole creature non percepiscono la tua presenza. Avanzi verso di loro (vai al **302**) o ritorni sul sentiero (vai al **340**)?

378

Gli alberi del giardino, tutti di uno stesso tipo, sono carichi di frutta bianca, con i pesanti grappoli che sfiorano il terreno. Se vuoi, puoi prenderne alcuni. Attaccato ad uno dei rami, c'è un grosso pipistrello addormentato. Vuoi avvicinarti ed osservarlo meglio (vai al **335**) o lasci il giardino attraverso una porta laterale (vai al **288**)?

379

Lasci Clovis alla locanda e ti incammini verso le montagne. Dopo qualche ora, il sentiero si biforca: giri a sinistra (vai al **405**) o a destra (vai al **437**)?

380

Visibilmente seccato, il demone ti percuote con i tentacoli. «Ora ti ci porto io» sibila, «così potrai contarli!» Ti inghiotte rapido, e la tua vita terrena finisce qui. Se lo STATO è 20, dì all'altro giocatore di andare al **44**.

381

Clovis libera te e gli altri schiavi. Parla con Clovis per decidere chi di voi due terrà la corda magica del mercante, poi vai al **25**.

382

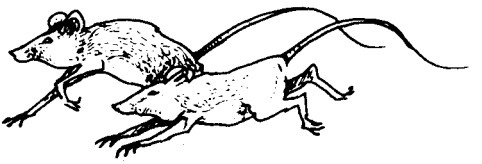
Ti avvicini ad un uomo e lo interroghi, ma quello continua a sorridere con aria sognante e non risponde alle tue domande. Spiega solamente che i fiori, quando li mangi, danno illimitati poteri di percezione e autocontrollo. «Questo è il paradiso, ma tu non puoi ancora capire . . .» Strappa un fiore e te lo porge. Accetti l'offerta (vai al **311**) o lasci il boschetto e prosegui il viaggio (vai al **451**)?

383

Uscendo dalla foresta, il sentiero aggira un gruppo di basse colline. Discuti con Clovis: proseguite lungo il sentiero (vai al **214**), o risalite le colline (vai al **420**)?

384

La nave pirata si è allontanata. Emergi e risali sul tuo vascello, con grande stupore del comandante e dei marinai. Vai al **237**.



385

L'Incubo esamina la conchiglia senza sfiorarla e ti lascia libero: «Sarai re, se possiedi gli altri pezzi della risposta». Poi ti dà un anello sulla cui superficie è incisa la parola "GIRONI" e scompare in una vampata. Sei libero di attraversare la sala. Dietro l'altare, sorretto da due grifoni di pietra, ci sono due porte. Esci dalla porta di sinistra (vai al **477**) o da quella di destra (vai al **31**)?

386

Attraversi il lago con un unico balzo?
(1 punto di MAGIA) Vai al **400**.
Lo attraversi volando?
(3 punti di MAGIA) Vai al **423**.
Raggiungi l'altra sponda a piedi, camminando sull'acqua?
(2 punti di MAGIA) Vai al **440**.
Obblighi i traghettatori a dire la verità? (1 punto di MAGIA) Vai al **472**.

Se l'Incantesimo non funziona, vai al **310**.

387

Appendendosi al lampadario, Clovis sferra un calcio nella schiena dell'oste e lo fa cadere nel calderone bollente. Quanto a te, infili la moglie nel forno, ad arrostire in compagnia delle sue macabre torte. Tornate indietro e salite le scale. Vai al **12**.

388

Il mostro apre tutti e sei gli occhi e si lancia all'attacco. Vai al **487**.

389

Le tre vecchie svaniscono in una nube di vapore. Appena la nebbia si dirada, scopri che sei stato misteriosamente trasportato su uno stretto sentiero nel bel mezzo di una foresta. Clovis è scomparso. Vai al **257**.

390

Tenti disperatamente di raggiungere gli scogli, ma sei troppo lento: grossi denti affilati affondano nelle tue gambe. Non hai nemmeno il tempo di gridare, e vieni trascinato a fondo in un vortice di schiuma rossa. La tua avventura è finita. Vai al **39**.

391

«Abbiate pietà, buona gente» implori. «Sono solo un povero viandante che ha perso tutti i suoi averi. Mi hanno derubato poco fa». I Giganti aggrottano le sopracciglia. «Cosa? Nella nostra foresta? Non è tollerabile!» sbottano infuriati. «Io so dove si trova il colpevole» prosegui. «Siate gentili e non picchiatemi: vi darò il poco oro che mi è rimasto, purché giustizia sia fatta». *Tenta la Fortuna.* Se sei fortunato, vai al **467**. Se non lo sei, vai al **436**.

392

La finestra conduce fuori dalla villa. Ti allontani di parecchie miglia prima di fermarti a riposare in una valle riparata. Il prigioniero che hai liberato ti regala un anello d'oro, rubato al Genio. Sulla liscia superficie esterna è incisa la cifra "8". Lo saluti, arrotoli il tappeto e prosegui il viaggio attraverso le colline. Vai al **453**.

393

Eviti le zolle muschiose ed entri nella caverna. L'aria risuona di grida acute e del battito di numerose ali. Alzi gli occhi: uno stormo di Diavoletti neri si lancia verso di te. Li affronti (vai all'**80**) o lanci un Incantesimo contro i tuoi avversari (vai al **168**)?

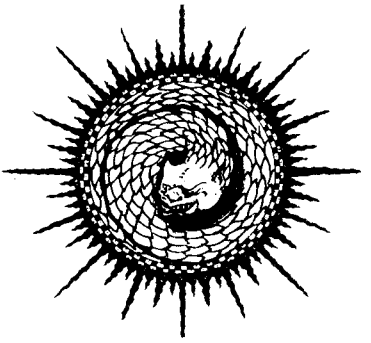
394

Fai restringere il sacco?
(2 punti di MAGIA) Vai al **15**.
Fai credere al Gigante che il sacco
è vuoto? (2 punti di MAGIA) Vai al **57**.
Fai marcire il sacco?
(3 punti di MAGIA) Vai al **94**.

Se l'Incantesimo non funziona, vai al **425**.

395

Electron scompare nel cielo tempestoso, e tu riprendi il viaggio attraverso le colline. In cima ad un'altura c'è una grande costruzione bianca, ornata da numerose guglie. Sali verso la villa per recuperare l'orientamento (vai al **300**) o continui a camminare tra le colline (vai al **210**)?



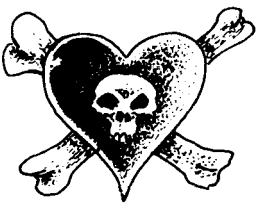
396

Sei in un'altra lunghissima galleria, dove cammini alcune ore finché raggiungi una piccola caverna malamente illuminata. Due Hobgoblin sorvegliano un paio di prigionieri, incatenati al suolo. Notano la tua presenza e si lanciano all'attacco. Vai al **459**.

397

Diventi invisibile?
(1 punto di MAGIA) Vai al **270**.
Trasformi la falena in
qualcosa di inoffensivo?
(3 punti di MAGIA) Vai al **169**.
La fai bruciare?
(1 punto di MAGIA) Vai al **66**.

Se l'Incantesimo non funziona, vai al **480**.



398

Percorri un lungo corridoio tortuoso e raggiungi un sotterraneo; enormi arcate nere sorreggono il soffitto, e tutta la stanza è scavata nella stessa cupa roccia. All'altro lato della stanza c'è un altare, dove un essere terrificante si materializza davanti ai tuoi occhi: allunga una zampa dai lunghi artigli e ti afferra per la cintola. L'enorme corpo è avvolto da fiamme nere. «Vuoi diventare re, ma possiedi ciò che darà alla terra la tua forza?» Offri un oggetto del tuo sacco per tenerlo tranquillo (vai al **194**) o cerchi la salvezza in un Incantesimo (vai al **64**)?

399

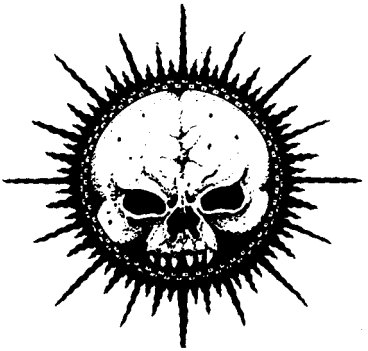
Procedi adagio lungo la galleria, ma in un attimo di distrazione metti un piede in fallo e precipiti nel vuoto. La tua avventura è finita.

400

Balzi verso la riva settentrionale, ma finisci in acqua e vieni attaccato dai pesci invisibili. I traghettatori non mentivano: sono estremamente velenosi. La tua avventura è finita. Vai al **39**.

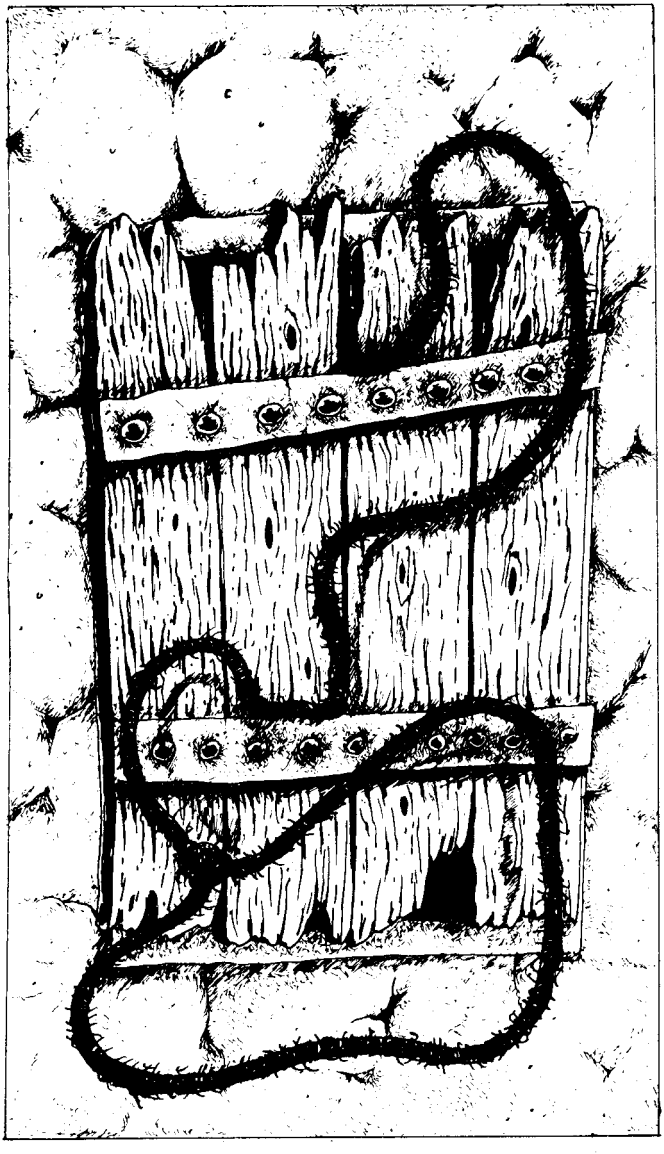
401

Camminate attraverso le dune di sabbia infuocata, ma il cielo è coperto e non riuscite ad orientarvi. Il caldo e la mancanza d'acqua vi riducono allo stremo: lancia un dado e sottrai il risultato dalla tua ENERGIA. Riposi ai piedi di una duna e ti guardi intorno: c'è un sentiero appena segnato che si perde tra i cespugli di rovi. Se il caldo ha ucciso Clovis, vai al **10**; altrimenti vai al **462**.



402

Liberi subito tutti gli schiavi. Se vuoi, obbliga il mercante a darti la corda magica. Vai al **453**.



403

Ti avvicini furtivo alla finestra: ad un tratto un cappio di metallo scivola oltre le imposte e ti si avvolge attorno al collo, bloccandoti. All'interno della capanna senti un rumore di lotta: Clovis combatte disperatamente contro più di un avversario. Se vince, ti dirà dove andare. In caso contrario, venite uccisi entrambi dagli abitanti della capanna.

404

L'Incubo non ti lascia il tempo di fare qualcosa: stringe la morsa e ti schiaccia. La tua avventura è finita. Vai al **39**.

405

Mentre percorri il sentiero tortuoso, un grosso macigno rotola dall'alto e ti ferisce ad un braccio: perdi 1 punto di ABILITÀ. Più in là, il sentiero si divide nuovamente. Giri a sinistra (vai al **342**) o a destra (vai al **271**)?

406

Fissi il volto grigio, e una nitida visione si forma nella tua mente: stai attraversando una palude, e cerchi di raggiungere una luce lontana. Scivoli in una profonda fossa fangosa e vieni ingoiato dalla melma. Vai al **496**.

407

Le teste sogghignano: «Il prezzo è la tua vita, e ti distruggerò come tutti gli altri». Devi combattere. Vai al **487**.

408

L'Unicorno risana tutte le tue ferite: riporta l'ENERGIA al punteggio iniziale. Vai al **373**.

409

Roteando il bastone, scavalchi gli ospiti sbalorditi e attacchi il Genio. Se vuoi, puoi usare un Incantesimo da Combattimento.

GENIO ABILITÀ 12 ENERGIA 10

Se vinci, vai al **362**.

410

Arrivi in un'altra stanza. C'è una sirena che tiene tra le braccia una grossa conchiglia e ti fissa sorridendo: «Straniero, tu vuoi la conchiglia. Guarda attentamente e rispondi: con quante spirali il mollusco costruisce la sua casa?» Cosa rispondi?

Nessuna spirale	Vai al **97**.
Una spirale	Vai al **117**.
Due spirali	Vai al **144**.

411

Decidi di perquisire la baracca. Appena metti piede in quella tana di pulci, scopri che il Troll era un appassionato collezionista: le pareti sono tappezzate di scaffali strapieni, ma la sola cosa interessante tra tutte quelle cianfrusaglie è un piccolo scrigno con un chiavistello finemente lavorato. Lo apri (vai al **139**) o lasci perdere (vai al **72**)?

412

Invisibile, attraversi rapido la stanza sgusciando tra i Coboldi. La tua scomparsa genera una confusione incredibile: i Coboldi corrono qua e là nella stanza, in preda al panico. *Tenta la Fortuna.* Se sei fortunato, vai al **93**. Se sei sfortunato, vai al **460**.

413

Dopo molte miglia, la galleria si ferma davanti a una parete scoscesa. Risali il ripido pendio e raggiungi una stretta apertura. Scivoli oltre e ti scuoti la polvere di dosso. Le rocce erano aguzze: perdi 2 punti di ENERGIA per i tagli ed i lividi. Davanti a te si aprono due gallerie. Quale scegli: quella di destra (vai al **53**) o prosegui diritto (vai al **396**)?

414

Precipiti per un centinaio di metri e vai a sbattere su delle rocce appuntite. Decisamente non sei in grado di continuare il viaggio: la tua avventura è finita. Vai al **39**.

415

Guardi in basso e scorgi un'altra sbarra, apparentemente uguale a quella appena trovata. Scendi ancora e recuperi il secondo pezzo (vai al **263**) o risali (vai al **205**)?

416

Dì a Clovis di andare al **190**. Aspetta qui finché l'altro giocatore non ti dirà dove andare.

417

Decidi con l'altro giocatore chi di voi due aprirà la scatola: Clovis (vai al **255**) o tu (vai al **333**)?

418

Superato il ponte, prendete un sentiero che si inoltra nella fitta foresta. Camminate a lungo tra querce secolari e fitte felci finché, durante una sosta, sentite un paio di voci sottili che discutono animatamente dietro un folto cespuglio. Decidi con Clovis se anda-

te ad indagare (vai al **322**) o continuate lungo il sentiero (vai al **353**).

419

Quale oggetto usi:

L'uccello meccanico?	Vai al **253**.
La mazza in due pezzi?	Vai al **297**.
La gemma rossa?	Vai al **349**.

Se non possiedi nessuno di questi oggetti (o non vuoi usarli), devi formulare un Incantesimo (vai al **441**) o combattere (vai al **479**).

420

Raggiunte le colline, vi accampate in una piccola valle circondata da bassi arbusti. Nel cuore della notte un leggero rumore di passi vi risveglia: ai vostri piedi ci sono due dispettosi Trottoli, che fuggono via ridendo. Vi hanno rubato tutto, tranne i vestiti che indossate. Decidi insieme a Clovis: formuli un Incantesimo per tentare di recuperare le vostre cose (vai all'**83**) o vi infilate insieme nella tana dei Trottoli (vai al **47**)?

421

Parla con l'altro giocatore e mettete a confronto il numero di Pietre del Potere in vostro possesso. Se Clovis ne ha più di te, vai al **44**; se tu ne hai di più, vai al **185**; se ne possedete la stessa quantità, vai al **71**.

422

Dì all'altro giocatore di andare al **422**. Torni indietro e dai lo scudo a Clovis, il quale lo esamina attentamente e poi lo infila al braccio, visibilmente soddi-

sfatto. Ora andate verso la porta; rimani a questo paragrafo finché l'altro giocatore non ti dirà dove andare.

423

Voli via, lasciando alle tue spalle i traghettatori stupefatti, e atterri incolume sulla sponda settentrionale del lago. Vai al **209**.

424

Dì a Clovis di andare al **125**. I paletti si incendiano rapidamente e le fiamme tengono a distanza i Piranha delle sabbie, mentre il fuoco consuma completamente i lacci. Balzate in piedi e recuperate il vostro equipaggiamento che giace lì vicino abbandonato, poi riprendete il viaggio attraverso il deserto. Vai al **346**.

425

Clovis prende in mano la situazione. Rimani a questo paragrafo finché non ti dirà dove andare.

426

Ti allontani volando dalla carovana?
(3 punti di MAGIA) Vai al **59**.
Diventi invisibile?
(1 punto di MAGIA) Vai al **127**.
Trasformi il servo in un insetto?
(3 punti di MAGIA) Vai al **239**.

Se l'Incantesimo non funziona, tenta la fuga (vai al **450**).

427

Cadi nel fiume di lava incandescente e bruci completamente. La tua avventura è finita. Vai al **39**.

428

Vi allontanate dalla luce e raggiungete il muro del recinto. Addossata alla parete c'è una baracca malferma, con a lato uno stretto cancello. Appoggiati al muro si intravedono un paio di fagotti. L'oscurità non permette di capire bene cosa sono. Decidi insieme a Clovis: vi avvicinate ai fagotti (vai al **79**) o attraversate il cancello (vai al **315**)?

429

Prosegui attraverso la pianura ondulata, e verso sera cerchi un buon posto per accamparti: si avvicinano nuvole cariche di pioggia, e ben presto il temporale si scatena in un susseguirsi di lampi e tuoni. Improvvisamente tre esseri soprannaturali scivolano a terra da una folgore: sono fatti di fuoco e brandiscono minacciosi tridenti di elettricità. Due di essi si avvicinano, e l'erba brucia al loro passaggio. Se vuoi, usa un Incantesimo da Combattimento.

1° LAMPO	ABILITÀ 9	ENERGIA 6
2° LAMPO	ABILITÀ 8	ENERGIA 6

Se vinci, vai al **491**.

430

«Benvenuto!» Il druido ti prende la mano e ti accompagna in mezzo al circolo: «In qualità di Ospite del Bosco, ti è concesso di partecipare al rito». Accende un fuoco e dispone sulla pietra centrale un rametto di vischio ed un po' di edera, poi ti invita a gettare uno dei due ramoscelli nel fuoco. Scegli il vischio (vai al **75**) o l'edera (vai al **52**)?

431

Superi silenzioso l'Idra addormentata e ti avvicini al cancello. Ma appena lo socchiudi, la campana della torre inizia a suonare e sveglia il mostro, che si alza e ti squadra sospettoso: «Sono il Guardiano dell'Isola. Non puoi passare». La sfidi (vai al **487**) o tenti di convincerla a lasciarti passare (vai al **457**)?

432

Il sentiero si inoltra nella foresta sempre più fitta, con le chiome degli alberi che nascondono completamente il cielo. Verso sera senti un canto lontano, alla tua sinistra. Lasci il sentiero e vai a vedere da dove proviene (vai al **377**), o prosegui lungo il sentiero (vai al **340**)?

433

Porti il calice a Peleus: il vecchio re beve con aria soddisfatta, e con una rapida metamorfosi diventa un giovane vigoroso. «Sono guarito! E presto le mie terre rifioriranno», e così dicendo prende un piccolo anello d'oro: «Tieni, cugino. Ti proteggerà dalle forze del male». L'anello è molto semplice: all'esterno è incisa la parola "INFERNO". Prendi commiato da Peleus e riprendi il viaggio attraverso la landa desolata. Vai al **180**.

434

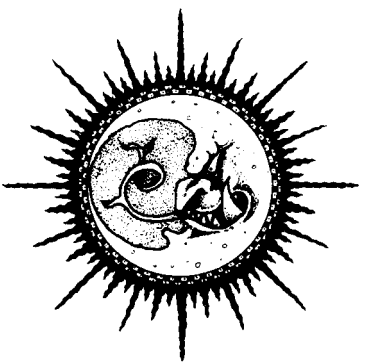
L'acqua si gela ed attraversi la pietraia senza problemi. Poco dopo, sulla cima di un'altura, vedi una grossa costruzione bianca sormontata da numerose guglie. Vuoi salire verso la villa per recuperare l'orientamento (vai al **300**) o continui lungo il sentiero (vai al **210**)?

435

L'Incubo si trasforma in un blocco cristallino di ghiaccio nero. Ti liberi a fatica dalla rigida stretta ed attraversi la stanza. Dietro l'altare, sostenuto da grifoni di pietra, ci sono due grandi porte. Attraversi la porta di sinistra (vai al **477**) o quella di destra (vai al **31**)?

436

«Ma piantala!» sbotta il primo. «Per chi ci hai preso?» fa eco il secondo. Sollevano le mazze e ti aggrediscono. Vai al **363**.

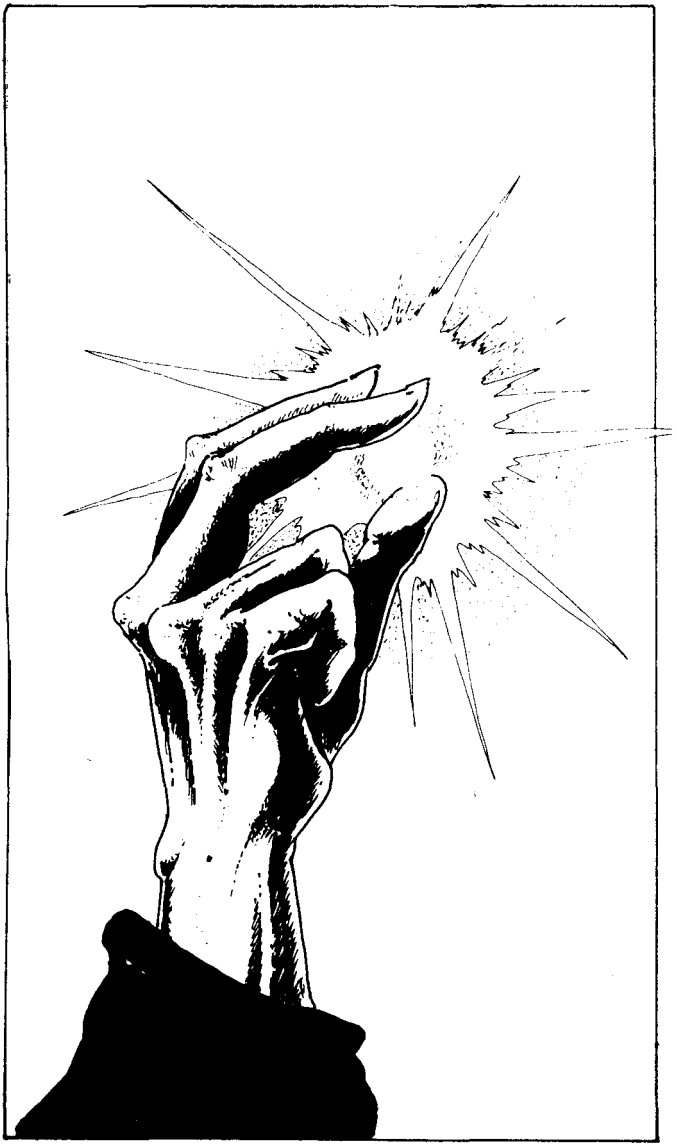


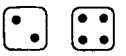
437

Il sentiero di sinistra attraversa un pendio scosceso e si biforca. Prendi il sentiero di sinistra (vai al **271**) o quello di destra (vai al **153**)?

438

Clovis si imbatte in altri due Trottoli, e scoppia un altro tafferuglio. Il passaggio è troppo stretto e non puoi partecipare al combattimento. Resta qui finché l'altro giocatore non ti dirà dove andare.





439

Afferri la gemma, che senza la luce rossa appare trasparente. Poi dal gioiello scaturisce una fiamma intensa che ti incenerisce in un attimo. La tua avventura è finita. Se lo STATO è 20, dì all'altro giocatore di andare al **44**.

440

Cammini spedito verso l'altra sponda: solamente le suole dei tuoi stivali si inumidiscono leggermente, e raggiungi la riva opposta sano e salvo. Vai al **209**.

441

Fuggi via volando?
(3 punti di MAGIA) Vai al **14**.
Lanci una sfera di fuoco
contro lo stormo?
(2 punti di MAGIA) Vai al **67**.
Addormenti gli uccelli?
(1 punto di MAGIA) Vai al **216**.

Se l'Incantesimo non funziona, vai al **479**.

442

Il mercante sogghigna: «Sì, catturerò quello schiavo ribelle, ma prenderò anche te!» e fa un cenno ai servi. «Prendetelo!» Dovrai combattere per uscire da questa situazione. Vai al **347**.

443

I pirati sono troppo numerosi: non puoi combattere. Puoi formulare un Incantesimo (vai al **356**) o frugare nel sacco, alla ricerca di qualche oggetto che possa aiutarti (vai al **281**).

444

Dì a Clovis di andare al **444**. Qualcosa è andato storto: invece di neutralizzare la falena, il tuo Incantesimo la tramuta in un tremendo drago che vi osserva corrucciato ed inspira; poi apre la bocca e vi travolge con un getto di fuoco. La vostra avventura è finita.

445

Con un gesto seccato, l'Incubo ti strappa la frutta di mano. «Sciocco! E tu vorresti essere un re?» Vai al **404**.

446

Lasci Clovis e ti incammini verso le alture. Puoi scegliere tra due sentieri: il primo entra in una foresta (vai al **257**), il secondo raggiunge un gruppetto di colline (vai al **167**).

447

Ti aggrappi al bordo del crepaccio; poi, con un notevole sforzo, ti metti al sicuro e torni indietro verso il passaggio stretto. Vai al **337**.

448

L'Unicorno esaudisce il tuo desiderio: la tua FORTUNA riprende il valore iniziale, più un altro punto. Vai al **373**.

449

Infili la testa nell'apertura, e un grosso serpente ti affonda i denti affilati nella spalla. Perdi 2 punti di ENERGIA. Scappi velocemente e prosegui in direzione opposta. Vai al **398**.

450

Il mercante scende dalla portantina e lancia una corda in aria. «Forza, Acchiappaschiavi, portalo qui!» La corda si annoda a forma di cappio e ti insegue. *Tenta la Fortuna.* Se sei fortunato, vai al **267**. Se non lo sei, vai al **466**.

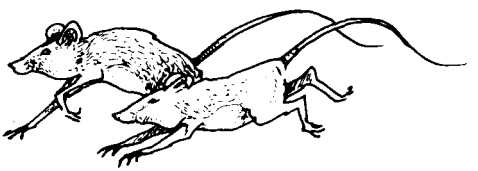
451

Dai all'AZIONE il valore 31. Rimani a questo paragrafo finché lo STATO non prende uno di questi valori:

Se cambia a 1 o 14	Vai al **90**.
Se cambia a 11	Vai al **366**.
Se cambia a 12	Vai al **490**.
Se cambia a 13	Vai al **470**.

452

Vai al **101**.



453

Cambia l'AZIONE a 30. Rimani a questo paragrafo e aspetta che cambi lo STATO. Se prende il valore 1, vai al **96**. Se cambia a 9 o 10, vai al **289**.

454

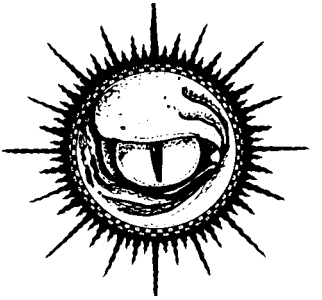
Senza la luce gialla la gemma è blu, e scintilla meravigliosamente nella tua mano: è una Sacra Gemma di Gundobad. Se lo STATO è 20, dì all'altro giocatore di andare al **368**. Vai al **500**.

455

Mentre apri di scatto la porta senti gridare Clovis. Dentro la capanna ci sono tre Orchi bene armati, ma la finestra è sempre chiusa: non c'è traccia di Clovis. Devi affrontare gli Orchi da solo.

1° ORCO	ABILITÀ 8	ENERGIA 6
2° ORCO	ABILITÀ 7	ENERGIA 4
3° ORCO	ABILITÀ 6	ENERGIA 4

Se li sconfiggi, vai all'**85**.



456

Nuoti fino alla cavità più vicina ed entri. Dopo venti o trenta metri riemergi in una stanza fosforescente, occupata da due Tritoni. Le eleganti creature, armate di tridenti, comunicano telepaticamente con te: «Straniero, cerchi la Sacra Conchiglia?» Rispondi «Sì» (vai al **158**) o spieghi loro che stai solo cercando una via di scampo (vai al **258**)?

457

«Se mi lasci passare, ti darò ciò che vuoi. Chiedi!» *Tenta la Fortuna*. Se sei fortunato, vai al **105**. Se non lo sei, vai al **407**.

458

L'Esattore prende l'oro (cancellalo dal Foglio d'Avventura) e trattiene i cavalli come anticipo sulla tassa per il ritorno (cancella anche questo dal Foglio d'Avventura). Continuate a piedi. Parla con Clovis e decidete se continuare il viaggio insieme (vai al **383**) o se preferite separarvi (vai al **318**).

459

Se vuoi, usa un Incantesimo da Combattimento. Balzi nella caverna e attacchi il primo avversario.

1° HOBGOBLIN	ABILITÀ 8	ENERGIA 6
2° HOBGOBLIN	ABILITÀ 8	ENERGIA 4

Se li sconfiggi, vai al **172**.

460

Un Coboldo ti investe e cadete entrambi a terra. Lo stordimento offusca un po' i tuoi poteri e perdi in parte l'invisibilità; subito gli altri Coboldi gettano un mantello su di te, e ti trascinano davanti al capo. Devi combattere per liberarti (vai al **46**) oppure - se non l'hai già fatto - offri qualcosa al capo (vai al **141**).

461

L'Incantesimo fallisce e l'albero ti stritola lentamente. La tua avventura è finita. Vai al **39**.

462

Il sentiero raggiunge una piccola oasi in mezzo al deserto. Ci sono alcune tende, numerosi animali da soma ed un gruppo di schiavi incatenati che si stringono nella stretta fascia d'ombra. Un ometto barbuto avvolto in larghi abiti sbuca alle vostre spalle. «Sal-

ve, stranieri» vi saluta cordialmente. «Venite giù con noi. L'oasi è sicura!» Vi passa a fianco e si dirige verso una tenda. Decidi insieme a Clovis se lui deve andare all'oasi mentre tu lo aspetti qui (vai al **150**); se aspettate la notte e poi vai tu solo a dare un'occhiata (vai al **286**); o se invece aspettate insieme finché la carovana non se ne va (vai al **249**).

463

Hai deciso di scoprire perché il padrone della villa maltratta gli stranieri innocenti. Entri nell'atrio: vedi un lungo corridoio, e di lato, attraverso un arco, intravedi un giardino. Percorri il corridoio (vai al **243**) o entri direttamente nel giardino (vai al **378**)?

464

«Che razza d'insulto!» sbottano le teste. Il Gigante allunga rapido una mano, vi prende e vi infila in un grosso sacco di cuoio. «Sarete una cena deliziosa!» Poi si carica il sacco sulle spalle. Decidi con Clovis se usare un Incantesimo (vai al **394**) o no (vai al **425**).

465

Dai all'AZIONE il valore 32. Rimani a questo paragrafo e aspetta finché lo STATO prende il valore 1, 11, 12, 13 o 14, poi vai al **227**.

466

La corda magica ti si arrotola intorno al corpo bloccando mani e piedi. Il mercante ti incatena sogghignando alla lunga fila di schiavi, poi torna alla sua portantina. La carovana si rimette in marcia attraverso le colline, e tu vai al **217**.

467

Si guardano indecisi, strofinando i piedi avanti e indietro, poi annuiscono. Dai loro 1 pezzo d'oro, descrivi Clovis e li mandi al ponte sullo Scamder: quelli scompaiono rapidi nella foresta. Vai al **226**.

468

Una ventata gelida attraversa la caverna. Il freddo pungente non disturba minimamente i Diavoletti, che continuano il loro attacco. Vai all'**80**.

469

Lancia un dado: se il risultato è pari, vai al **73**; se è dispari, vai al **3**.

470

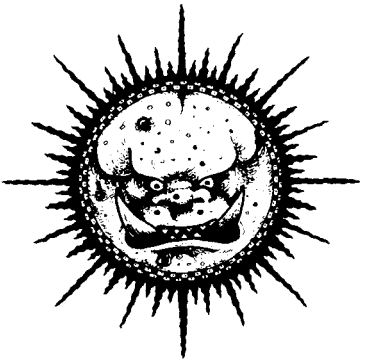
Uscendo dal bosco incontri un uomo slanciato: indossa stivali altissimi, il segno dei Cacciatori di Streghe (e di Stregoni). «Lothar, finalmente ci incontriamo» dice, ed estrae dalla cintola due lunghi pugnali: «I giorni della tua malvagità sono finiti». Si scaglia contro di te; i suoi pugnali neutralizzano qualsiasi magia, quindi non puoi usare un Incantesimo da Combattimento.

CACCIATORE DI STREGHE	ABILITÀ 11	ENERGIA 6

Se vinci, vai al **90**.

471

Il mattino seguente non c'è traccia del monaco. Chiedete informazioni all'oste, che vi conduce in una piccola stanza buia sul retro. «Questa era la sua stanza» dice indietreggiando di un passo, «e adesso sarà la vostra!» Tira una leva sogghignando: il pavimento sotto i vostri piedi si apre e precipitate nella cantina. Sbatti con la testa contro il pavimento di pietra e svieni. Rimani a questo paragrafo e aspetta che l'altro giocatore ti dica dove andare.



472

I traghettatori spiegano che il lago è basso, ma infestato di pesci velenosissimi ed invisibili. Paghi per attraversare (vai al **245**) o formuli un altro Incantesimo che ti faccia superare il lago (vai al **386**)?

473

Il cancello immette in un'enorme sala circolare, all'interno della torre. Ci sono almeno una dozzina di porte. Ne scegli una a caso e percorri un lungo corridoio, finché raggiungi una stanza occupata da una banda di Coboldi. «Prendetelo!» grida il capo. Vieni

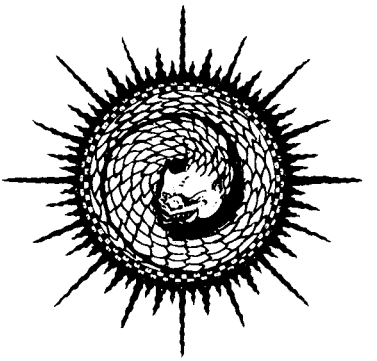
immobilizzato e trascinato davanti al capo Coboldo. «Bene, umano. Se vuoi attraversare il mio regno, devi pagare un tributo. Cosa possiedi?»

Gli offri uno dei tuoi oggetti? Vai al **141**.
Ti divincoli e combatti? Vai al **46**.
Usi un Incantesimo? Vai al **211**.

474

Salti sul tappeto e formuli un ordine, sperando sia quello giusto. Funziona! Sorvoli i prigionieri, ne afferri uno e fuggi via veloce. Gridando di rabbia, il Genio balza su un altro tappeto volante e si lancia all'inseguimento. Ci sono tre uscite dal salone:

Una finestra Vai al **95**.
Una grande porta Vai al **121**.
Una porta piccola Vai al **135**.



475

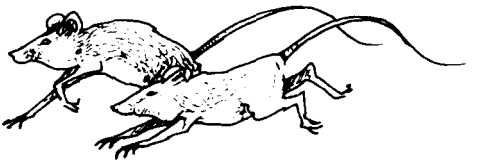
L'Unicorno esaudisce il tuo desiderio. Riporta la MAGIA al suo valore iniziale e vai al **373**.

476

Raggiungi il Folletto. «Stupido!» ti apostrofa con un sorriso malvagio. «Ora sei cibo per il mio albero». Numerosi rami sbucano dal fogliame e ti si avvinghiano attorno ai polsi e alle caviglie. Nel tronco si apre una grossa bocca, pronta ad inghiottirti. Non ti è possibile combattere, devi usare un Incantesimo:

Incendi l'albero?
(1 punto di MAGIA) Vai al **195**.
Rimpicciolisci i rami?
(2 punti di MAGIA) Vai al **222**.
Indebolisci l'albero?
(1 punto di MAGIA) Vai al **330**.

Se l'Incantesimo non riesce, non hai scampo! Vai al **39**.



477

Entri in un'altra caverna, dove c'è una Pietra del Potere in una fessura del pavimento: la raccogli e prosegui. La caverna è enorme ed il terreno è cosparso di zolle di muschio. Esamini una delle zolle (vai al **62**) o le lasci stare (vai al **393**)?

478

Sconfitte le guardie, Clovis scende ancora lungo la galleria e raggiunge un bivio. Un passaggio è ben scavato, l'altro sembra in disuso. Decidete insieme se percorrere il passaggio battuto (vai al **283**) o quello abbandonato (vai al **399**). Se non l'hai ancora fatto, puoi formulare un Incantesimo (vai all'**83**).

479

Lo stormo ti ha raggiunto. Colpisci il primo con il bastone, ma gli altri piombano giù in picchiata e ti uccidono. La tua avventura è finita, vai al **39**.

480

Dì a Clovis di andare al **480**. La falena vi attacca ed è estremamente pericolosa. Mettiti d'accordo con Clovis per combattere a turni alterni.

FALENA ABILITÀ 7 ENERGIA 10

Se vinci e Clovis è vivo, vai al **202**; se Clovis è morto, vai al **497**.

481

Socchiudi la porta. La stanza è illuminata dalle candele gocciolanti di un lampadario, e dentro c'è l'oste che sta rimestando in un grosso calderone gorgogliante. Sua moglie, invece, infila qualcosa in un forno rovente, sembra una torta. Ad un tratto l'oste affonda un mestolo nel pentolone e lo ritira fuori pieno di pezzi di un corpo umano. Cannibali! Decidi insieme a Clovis: o tu attacchi la moglie dell'oste mentre lui si appende al lampadario e fa cadere l'oste nel calderone (vai al **138**); oppure fate l'esatto contrario (vai al **43**).

482

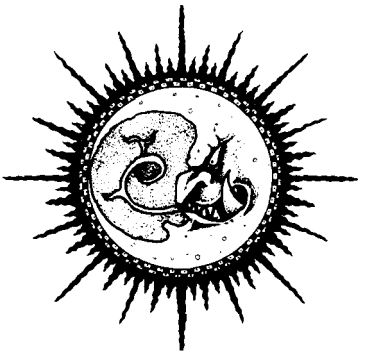
Fuori dalla luce verde, la gemma è rossa: dal suo interno si sprigiona una potente fiammata che ti incenerisce in pochi secondi. La tua avventura è finita. Se lo STATO è 20, avverti l'altro giocatore: deve andare al **44**.

483

«Bene!» rispondono in coro le teste. «Potete passare». Oltrepassate l'imponente figura e riprendete il viaggio. Vai al **224**.

484

Cammini sull'acqua, ma è bollente e ti bruci le piante dei piedi: perdi 1 punto di ABILITÀ. Raggiungi dolorante l'altro lato della pietraia e ti rimetti in cammino lungo la valle. Sulla cima di un'altura vicina, vedi una grande costruzione bianca, sormontata da guglie. Sali fino alla villa per orientarti (vai al **300**) o continui diritto per la tua strada (vai al **210**)?



485

Raggiungi Clovis mentre uccide l'ultimo Ramarro, e vedi il freddo sangue della creatura scorrere ai tuoi piedi. Ma il rumore del combattimento ha diffuso l'allarme: fuggite attraverso il deserto. Vai al **249**.

486

Vi avvicinate furtivi alla porta e irrompete nella capanna, prendendo di sorpresa gli Orchi. Se vuoi, puoi usare un Incantesimo da Combattimento. Mettiti d'accordo con Clovis per combattere contemporaneamente e scegliete un avversario a testa.

1° ORCO	ABILITÀ 8	ENERGIA 6
2° ORCO	ABILITÀ 7	ENERGIA 4
3° ORCO	ABILITÀ 6	ENERGIA 4

Se li sconfiggi e Clovis è vivo, vai al **9**; se vinci, ma Clovis è morto, vai al **35**.

487

Se vuoi, puoi usare un Incantesimo da Combattimento. Affronta le teste dell'Idra una alla volta, come se fossero singoli avversari.

1ª TESTA	ABILITÀ 11	ENERGIA 4
2ª TESTA	ABILITÀ 10	ENERGIA 4
3ª TESTA	ABILITÀ 9	ENERGIA 4

Se vinci, vai al **41**. Se vieni ucciso, vai al **294**.

488

Aggirate il fuoco, ma un'Amazzone si accorge della vostra mossa e lancia l'allarme. Se vuoi, puoi usare un Incantesimo da Combattimento. Parla con Clovis e combattete contemporaneamente, un'Amazzone ciascuno.

1ª AMAZZONE	ABILITÀ 10	ENERGIA 6
2ª AMAZZONE	ABILITÀ 9	ENERGIA 4
3ª AMAZZONE	ABILITÀ 9	ENERGIA 4

Se le sconfiggi e Clovis è vivo, vai al **315**; se vinci, ma Clovis è morto, vai al **376**.

489

Entri nella caverna e trovi a tentoni la stanza interna; qui recuperi il materiale rubato e torni nella radura delle Fate. Vai al **7**.

490

Vai verso il margine del bosco ed incontri un uomo alto: indossa lunghi stivali di cuoio, il segno dei Cacciatori di Streghe (e di Stregoni). «Eccoti finalmente!» ti apostrofa con voce nasale, e sguaina due pugnali: «Lothar, i giorni della tua malvagità sono finiti». Poi si scaglia contro di te; le sue armi neutralizzano qualsiasi magia, quindi non puoi usare un Incantesimo da Combattimento.

CACCIATORE DI STREGHE	ABILITÀ 11	ENERGIA 6

Se vinci, vai al **200**. Se vieni sconfitto, dì a Clovis di andare al **282**.

491

«Eccellente!» tuona la terza creatura di luce. «Sono Electron, Signore della Bufera. Apprezzo il tuo stile, Lothar. Ti darò una possibilità». Con un armonioso gesto, genera tre fasce di elettricità che ti circondano: una blu, una gialla e una rossa. «C'è anche un indovinello» prosegue Electron. «Dice:

FUGA
Son più intenso degli altri,
ma non così veloce.
Scomparirò se ti avvicini;
per risvegliarmi allontanati».

Quale fascia di elettricità tocchi, in risposta a questo rompicapo?

La rossa	Vai al **118**.
La gialla	Vai al **163**.
La blu	Vai al **201**.

492

Abbandoni incolume il castello e prosegui il viaggio attraverso la landa desolata. Con tua enorme sorpresa, il calice ti rivolge la parola: «Hai tradito il tuo sangue, Lothar. Adesso devi pagare: sei condannato a vagare malato attraverso queste terre. Dimenticherai cosa vuol dire essere sano». D'ora in avanti non puoi più recuperare punti di ENERGIA, puoi solo perderli. Vai al **180**.

493

Dopo alcuni giorni di viaggio, vi imbattete in Clovis. L'avido mercante tenta di aggiungere tuo fratello alla lunga fila di schiavi, ma Clovis non è d'accordo e si difende con forza. Se Clovis viene sconfitto o catturato, vai al **298**. Se tuo fratello vince, vai al **381**.

494

Dai all'AZIONE il valore 37. Rimani qui finché lo STATO non prende il valore 1, 17 o 18; poi vai al **22**.

495

Dopo qualche miglio ti imbatti in un Hobgoblin seduto vicino all'ingresso di una caverna. Il tuo arrivo lo riempie di gioia: è un periodo di carestia. Balza in piedi e ti attacca, armato di una lunga lancia. Se vuoi, usa un Incantesimo da Combattimento.

HOBGOBLIN ABILITÀ 8 ENERGIA 6

Se vinci, vai al **4**.

496

La Morte ride divertita, riprende i bambini sotto il mantello e svanisce. Decidi insieme a Clovis se continuate a viaggiare insieme (vai al **107**) o se vi separate (vai al **63**).

497

Clovis è morto. Prosegui da solo ed esci alla luce del sole dall'altra parte del fiume, dove ci sono due sentieri che entrano nella foresta. Prendi quello di sinistra (vai al **432**) o quello di destra (vai al **340**)?

498

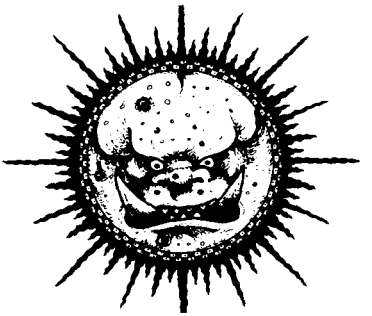
Sconfitto il Gigante, riprendi il viaggio. Se Clovis è stato ucciso, vai al **2**; altrimenti vai al **224**.

499

Apri gli occhi: la radura ora è deserta, e senti solo il rumore inquietante del vento tra le rocce. Ritorni sul sentiero, al **367**.

500

«Re Lothar, la Gemma Sacra ha designato te come successore al trono! Ritorna nelle tue terre». Così dicendo il demone ti accompagna alla porta. Attraversi trionfante la sala, pronto a regnare sul tuo popolo giustamente . . . finché non giungerà il momento di mandare i tuoi figli alla ricerca di un'altra Gemma blu di Gundobad.



Un mondo di avventure dove il protagonista sei tu | librogame®

Un gioco raffinato e affascinante, dove un Narratore guida alcuni Personaggi nei territori del mitico continente di Atlantide. Comprende una

uno sguardo nel buio

INTRODUZIONE ALL'AVVENTURA FANTASTICA
in due volumi:

L'AVVENTURA — A

LE REGOLE — B

e una serie di volumi singoli:

LA LOCANDA 'AL CINGHIALE' — 1

Un gruppetto di avventurieri deve fuggire da un sistema di grotte sotterranee prima che sia troppo tardi . . .

LA FORESTA SENZA RITORNO — 2

I messi reali che dovevano riportare la preziosa pergamena non sono tornati . . . cosa sarà successo al castello di Andergast?

I SETTE CALICI FATATI — 3

Sette magiche coppe che consentirebbero di ricostruire la Spada delle Sette Virtù . . .

LA FIGLIA DEL CALIFFO — 4

Un'avventura **Da solo** in un fiabesco palazzo d'oriente.

NELLA FREDDA LUCE DEL NORD 5

Un'avventura tra i ghiacci del nord, alla ricerca di un diamante di inestimabile valore . . .

lupo solitario

Un giovane cavaliere, sul punto di terminare la sua iniziazione, si ritrova unico depositario dell'infinita sapienza Ramas . . .

I SIGNORI DELLE TENEBRE 1

Una lotta contro il tempo, una fuga disperata nella foresta per avvertire il re del pericolo che si avvicina.

TRAVERSATA INFERNALE 2

Un viaggio lungo e pericoloso per recuperare la Spada del Sole, l'unica arma in grado di sconfiggere il Male . . .

NEGLI ABISSI DI KALTENLAND 3

In caccia di Vonatar, il mago traditore fuggito tra i ghiacci delle terre del nord!

L'ALTARE DEL SACRIFICIO 4

Inquietanti notizie provengono dalle province meridionali: dov'è scomparsa la carovana dell'oro?

OMBRE SULLA SABBIA 5

Una tranquilla missione di pace si rivela ben presto una trappola mortale . . .

NEL REGNO DEL TERRORE 6

Il giovane Lupo Solitario deve raggiungere il gradino più alto della sapienza Ramastan!

IL CASTELLO DELLA MORTE 7

In una fortezza diroccata si cela la seconda Pietra della Sapienza.

oberon

Un giovane mago, armato solo della sua saggezza, affronta la infernale potenza del re negromante.

OBERON IL GIOVANE MAGO 1

Sulle tracce del «popolo perduto», che conserva un misterioso segreto di vitale importanza . . .

LA CITTA' PROIBITA 2

Superando mille insidie e agguati il giovane mago giunge alla soglia di una nuova dimensione . . .

IL CANCELLO DELL'OMBRA 3

Nel Mondo degli Astri, una dimensione dove tutto è possibile . . .

grecia antica

Una storia fantastica che affonda le sue radici nell'incanto della mitologia classica . . .

IN VIAGGIO VERSO CRETA 1

Spinto dal volere degli dei il fratello minore di Teseo deve raggiungere Atene e imbarcarsi per l'isola del Minotauro.

ALLA CORTE DI MINOSSE 2

Dagli intrighi di palazzo alle inquietanti ombre del labirinto . . .

IL RITORNO 3

Quello che doveva essere un tranquillo viaggio verso casa si trasforma in un'odissea fra mille avversità.

avventure stellari

Dalla base operativa di Nebula esci in pattuglia con il fedele robot Tor-2!

PIANETI IN PERICOLO 1

Il Graviton, una potentissima fonte di energia, rischia di cadere in mano ai pirati dello spazio!

L'INVASIONE DEGLI ANDROIDI 2

Riuscirai a fermarli prima che tutto l'universo cada nelle loro mani ?

I CAVALIERI DELLA GALASSIA 3

Un metallo sconosciuto sta scatenando una nuova corsa all'oro . . .

IL PALAZZO DELLE ILLUSIONI 4

Cosa succede sul pianeta dei divertimenti? Dove scompaiono interi equipaggi?

LE STELLE SCOMPARSE 5

In un settore dello spazio scompaiono le stelle. Qual è la soluzione del mistero?

detectives club

Una banda di ragazzini scatenati è ben decisa a ficcare il naso ovunque ci sia qualcosa di losco!

IL MESSAGGIO DEL MORTO 1

Dietro un'apparenza rispettabile un'organizzazione criminosa produce banconote false, finché . . .

L'ANTIQUARIO 2

Neppure la polizia riesce a metter le mani su questi abilissimi trafficanti di oggetti d'arte, eppure . . .

MISTER MEZZANOTTE 3

Misteriosi vandali dannèggiano gli stand di un luna park: si tratta di un unico piano criminoso?

SULL'ISOLA MISTERIOSA 4

Naufragi, segnalazioni Morse, nascondigli subacquei . . .

Un viaggio nella dimensione tempo, un appuntamento con le tappe decisive della storia dell'uomo.

time machine

L'ETA' DEI DINOSAURI 1

A spasso nelle sterminate foreste per conoscere il mondo della preistoria.

LE SORGENTI DEL NILO 2

Le grandi esplorazioni del secolo scorso nel cuore dell'Africa nera.

SULLE NAVI PIRATA 3

Tra corsari e cannibali alla ricerca del tesoro sommerso . . .

SELVAGGIO WEST 4

Perché si sono fermati i cavalieri del Pony Express? Cosa succede nell'America dei pionieri?

Uno strabiliante armamentario di formule magiche per portare a termine una missione disperata . . .

sortilegio

LE COLLINE INFERNALI 1

La prima tappa di un viaggio che si snoda in un territorio misterioso . . .

LA CITTÀ DEI MISTERI — 2

Un porto fluviale, una tappa obbligata del tuo viaggio: ma qui è difficile entrare e uscire ...

I SETTE SERPENTI — 3

Nelle sterminate pianure, contro i messaggeri dell'Arcimago.

oltre l'incubo

Presenze ostili, misteriose forze che pulsano al di là dei confini del tempo ...

IL REGNO DELL'OMBRA — 1

Da uno sperduto villaggio del Galles giunge improvvisamente una disperata richiesta d'aiuto ...

NEL VORTICE DEL TEMPO — 2

Una misteriosa piramide di cristallo per aprire le porte dello spazio e del tempo.

alla corte di re artù

Fantastiche avventure ambientate in uno dei luoghi mitici della letteratura di ogni tempo ...

IL CASTELLO DI TENEBRA — 1

Riuscirai a salvare la regina Ginevra dall'incantesimo che la tiene prigioniera?

CACCIA AL DRAGO — 2

Una creatura infernale semina il panico nelle pacifiche contrade di Avalon.

NEL REGNO DEI MORTI — 3

È da questo spaventoso mondo sotterraneo che escono i malefici influssi del male ...

horror classic

Una galleria di classici dell'horror, una sfilata di mostri celebri nella letteratura e nel cinema

IL CONTE DRACULA 1

Tra le foreste della Transilvania, allo scoccare della mezzanotte...

FRANKENSTEIN 2

Il mostro è fuggito dal laboratorio, e il suo creatore si lancia all'inseguimento.

realtà & fantasia

L'amore, l'ambiente di lavoro, i sogni, la dura realtà: una ragazza come tante alle prese con la vita di ogni giorno.

INTRIGO IN FM 1

Non è facile fare la giornalista in una radio privata...

TRANCE 2

Una clinica prestigiosa in una località incantevole, una malattia inspiegabile, troppe porte chiuse...

L'ISOLA DEI MISTERI 3

Sole, mare, una vacanza di lavoro in una località archeologica; è fantastico, eppure qualcosa non va...

advanced D&D

Una serie di avventure mozzafiato basate sul *role-playing game* più famoso nel mondo.

I PRIGIONIERI DI PAX THARKAS 1

Gli spaventosi eserciti del Signore dei Draghi hanno distrutto il tuo villaggio ... ma ora tocca a te!

LA TORRE FANTASMA 2

Accusato ingiustamente di furto, potrai recuperare la libertà solo entrando in una misteriosa torre invisibile...

NEL CASTELLO DI QUARRAS 3

Solo un ladro esperto come te può rubare la Gemma di Illystia!

Finito di stampare
nel mese di maggio 1988 dalla
Società Editoriale Libraria p.a. - Trieste

SFIDA PER IL TRONO

1b

faccia a faccia

Due libri per due giocatori:
un appassionante faccia a faccia che
ti trascinerà in un'emozionante avventura
insieme al tuo compagno di viaggio,
amico, fratello, forse pericoloso rivale...

In questo libro il protagonista sei tu.
Ti chiami Lothar, il Principe Mago,
uno dei due eredi al trono di Gundobad.
L'altro è tuo fratello Clovis, il Principe
Guerriero. Dovete trovare una delle Sacre
Gemme di Gundobad: il primo
che ci riuscirà, salirà al trono.
Puoi decidere insieme a Clovis il percorso
da seguire, la tattica per affrontare
gli avversari, il comportamento
da tenere. Clovis è un potente guerriero,
in qualche occasione potrebbe salvarti
la vita; ma alla fine sarà sempre
un avversario, forse deciderai
di sbarazzarti di lui...
Oppure puoi partire per conto tuo,
e misurarti solo con te stesso...

È un librogame: il protagonista sei tu.
Due avventure da solo,
un'avventura in due.

copertina illustrata da John Blanche

librogame®
il protagonista sei tu